平成10年8月1日発行（偶数月1回1日発行）第1巻第4号通巻4号

ゲームとディープにつきあう情報誌

隔月刊

げーむじん

Game Jin

8月号
AUGUST
定価580円

Let w game's movement.

熱中メカニック対談
藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

ハマリキャラ・ガセネタ・イラスト大募集！
新装開店！読参企画・げーむじん軟膏

宮村優子密着！ラジオ収録

ドキドキシチュエーション
Highschool Terra Story に胸騒ぎ！

桑島法子の連載コラム
No Surprises

みんなでアクセス！！
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/
インターネットで、げーむじん情報が！！

『スパロボ』シリーズから考察するロボットの魅力とは何か？
SUPER ROBOT WARS
ROBOTS DREAM

藤島康介オリジナルテレカ PRESENT!

「中山美穂のトキメキハイスクール」から「たけしの挑戦状」まで
発掘！幻のお宝チラシ



ルナ2 エターナルブルー

LUNAR 2
ETERNAL BLUE

いつまでも輝きを失わない物語がある。

セガサターン専用RPG

98年7月23日発売予定

2枚組/予価6800円(税別)

※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。

キャラクターデザイン／窪岡俊之

GAME ARTS 開発元:ヴァンガード



出るぞ、2が!!

今度の2は、
神坂一監修の新作オリジナルシナリオにくわえて
ゲームの全てがグレードアーップ!!
もっちろん全員大暴れですっっごいんだから!!
もう、買うっきゃないよね!

みんな、おまたせっっ!!

RUI.

イラスト・あらいずみるい

セガサターン専用RPG

SEGASATURN

スレイヤーズ ろいやる 2

8月27日発売!!

予価6800円(税別)

〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
※価格はすべて税別です。都合により価格が変更される場合があります。ご了承ください。


角川書店



360°の緊張感。

危険の罠に挑め！

3D自由空間を全方向に移動可能！

地球防衛システムMDFバーバラが人類に牙をむいた。死の罠と化した地球におもむくのは、フライングハンターズたち。その実体はギャンブラーやレーサー、トラック野郎、警官くずれなどひとクセもふたクセもある賞金稼ぎたちだった……。



エフ FLYING HUNTERS

●ホバーマシンに乗って自由空間を360度移動
舞台は無重力空間。「サイクロン」と呼ばれる浮遊感抜群のホバーマシンに乗り、前後左右上下と全方向に広がるマップを探索しよう。ロックされたドアや秘密の通路などマップの謎を解き明かすアドベンチャー要素も満載だ。シューティング時も、敵の死角から狙撃したり、物陰に隠れながら撃ち合うことや、戦う必要のない敵は避けるなど、頭を使って進めるゲームなのだ。

●シングルプレイヤーモード&マルチプレイヤーモード…
シナリオ重視のシングルプレイヤーモードは、それぞれに与えられたミッションをクリアしていく全23ステージの1人用ストーリーモード。いっぽう、マルチプレイヤーモードは最大4人まで、同時プレイが可能な対戦モードで、従来の3D対戦シューティングゲームの上位バージョンとして開発した。さらにシングルモードをすべてクリアすると、隠しモード（バトルモード）を選択できるようになるぞ。

●振動パック&コントローラパック対応！
振動パックの使用でよりリアルな対戦が満喫！







ジャンル／ラジカルシューティング
98年8月28日発売予定
価格／6,800円(税別)
プレイ人数／1～4人(4人同時対戦可能)
JANコード／4992713-24002-5

株式会社アクレイムジャパン　〒107-0062　東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビルディング1F　お問い合わせ　TEL 03-5467-1511

Acclaim®

株式会社アクレイムジャパン
〒107-0062　東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビルディング1F
TEL03-5467-1511

お問い合わせ／ドリームキューブ株式会社
TEL03-5413-5185　FAX03-5413-5186
〒150-0001　東京都渋谷区神宮前1-16-2
和泉ビル3F-B

わんぱくキャラがタワーで大ハシャギの3Dアクションレース！

○3Dのコースには仕掛けがいっぱい！
変化に富んだ11種類のワールドから構成された110種のステージを用意。アイテムも爆弾や追跡弾、ショートカットやおじゃまアイテムなど多数あります。

○4つのゲームモードでワイワイ楽しもう
チャンピオンシップ(通常のレース)・バトルロイヤル(ライフ制の対戦)・タイムアタック(コース最短クリアを目指す)・ミックス(好きな面を組み合わせて遊べる)の4つのモードを用意。全てのモードで1～4人プレイが可能です。





ジャンル／ジャンピングアクション
発売日／98年8月7日発売予定
価格／6,800円（税別）プレイ数／1～4人
JANコード／4992713-24003-2

ゲームとディープにつきあう情報誌

隔月刊 げーむじん Game Jin 8月号 AUGUST



Let's join in new game's movement.

1998.8.1 VOL.4

Regular

A special edition1

A special edition2

New column

Column

Special report

Regular

Coloum

Comic

Game

Information

GAME PROMOTION

50Pege special edition

SUPER ROBOT WARS
ROBOTS DREAM

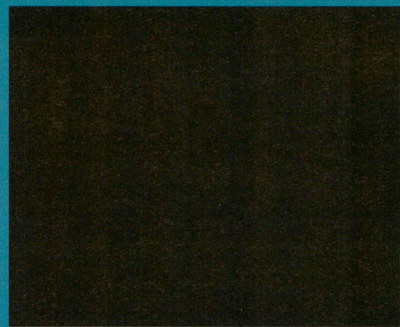
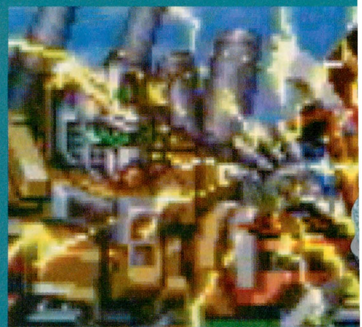
藤島康介先生『スキメカ』オリジナルキャラの名前大募集！詳しくは86ページ！

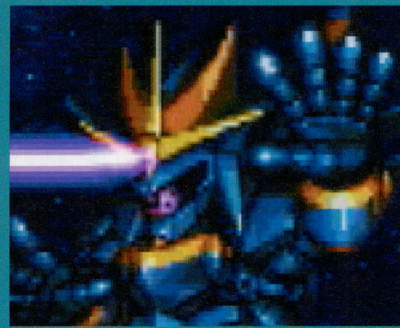
初公開！これがフェイ・イェンのパイロットだ!!
ってことはなく、勝手に描いたものです。
でも大丈夫。ちゃんとセガの亙さんに
快諾いただいているから。
気が向いたら己のフェイ・イェンに、
この娘が乗っているかも、
なんて想像してもらえたら至上の幸いです。
藤島康介

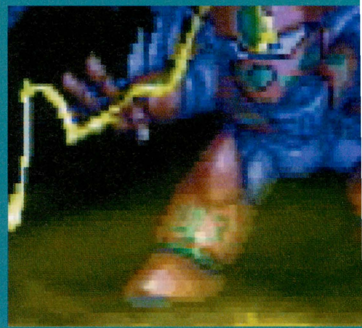
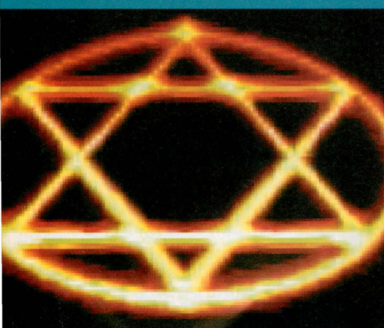


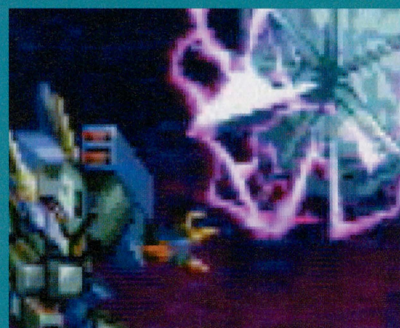


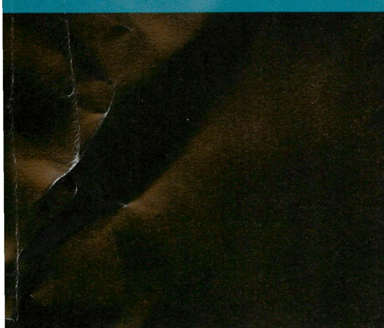


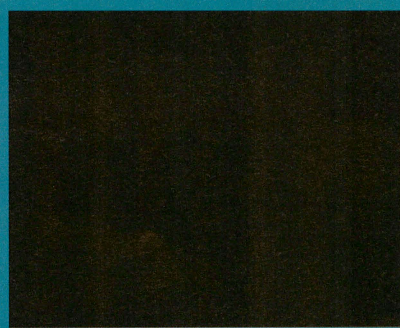



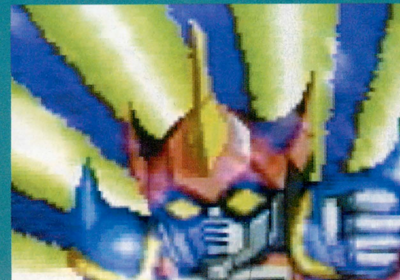










SUPER ROBOT WARS

ROBOTS DREAM

『スパロボ』シリーズから考察するロボットの魅力とは何か？

それはゲームボーイソフトから始まった。誰もが子供の頃に憧れたヒーローロボットたちが小さな画面の中で己の存在を誇示しながら、必殺ワザを決め、決めゼリフを叫ぶ！　夢にまで見たヒーローロボットたちの共演が実現したのだ。『スーパーロボット大戦』は以来、着実にファンを増やしつづけ、先頃発売された『F　完結編』で人気の頂点を迎えた。なぜ、これほど『スパロボ』が受け入れられるのか？　たしかにロボットアニメを共有体験とする世代があり、ロボットが共通言語となることはわかる。しかし『スパロボ』ユーザーの“熱”は、それだけでは説明できない想いを感じるのだ。『スパロボ』シリーズと原作ロボットアニメを考察し、なぜ、我々はロボットにハマるのか究明したい！

スーパーロボット
大戦の歴史

THE HISTORY OF SUPER ROBOT WARS





新旧様々なロボットが登場し、力を合わせて巨悪に立ち向かうという、アニメファンにはたまらない設定の『スーパーロボット大戦』。ここでは全11作品をすべて紹介する。まずは『スパロボ』の歴史を学ぶのだ。

スーパーロボット大戦

■91年4月20日発売■3980円■GB

すべての原点がここにある!!

記念すべきシリーズ第1弾。経験値やレベルの概念などのシステムはこの作品で確立している。通信ケーブルを使えばプレイヤーが育てたスーパーロボットで対戦プレイもできた。





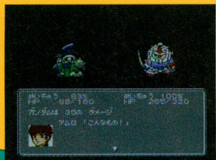
⬅敵ロボットを説得することで仲間を増やしていく

第2次スーパーロボット大戦

■91年12月29日発売■8200円■FC

パイロットシステムの始まりアイテムの導入

機種がゲームボーイからファミコンに変化。特殊な効果を発揮するアイテムとショップ、シナリオの増加と、前作に比べてボリュームがアップした。



⬅パイロットシステムは、この作品から始まった。また、アイテムを購入できるショップもこの作品だけの存在



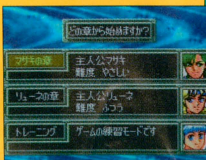
スーパーロボット大戦EX

■94年3月25日発売■9800円■SFC

スーパーロボットたちが異世界で大暴れ!!

『第4次』のストーリーで登場する、「ラ・ギアス事件」の部分にあたる番外編。本作より武器の改造が可能になった。

⬇この作品では隠しを含む、3種類のシナリオを選択することができる





第3次スーパーロボット大戦

■93年7月23日発売■9800円■SFC

この作品から機種はスーパーファミコンに変化。ファミコンではできなかった色使いが可能になり、グラフィックが大幅にパワーアップ。また、機体改造やマルチシナリオといったゲームシステムも強化された。



グラフィック&システムが大幅強化!!



⬆機体の乗り換えができるので、このような組み合わせも可能なのだ

⬇グラフィックの進化によって、合体シーンの迫力もアップ!



第4次スーパーロボット大戦

■95年3月17日発売■1万2800円■SFC

オリジナル主人公が作製できる!!

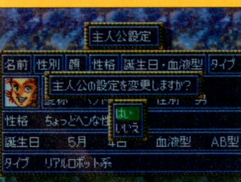
『EX』に比べて、戦闘時の描写がさらに強化され、パイロットやロボットのデータもより細かくなった。また、敵に攻撃される度に反撃指令を選択できたり、マップの数カ所に隠しアイテムを配置するなど、戦略性がより強くなった。ロボット図鑑などのおまけも充実している。







⬆⬅マジンガーの発身シーンも見事に再現!



⬅本作の目玉の1つである、オリジナル主人公の作成

第２次スーパーロボット大戦G

■95年6月30日発売■5980円■GB



ファミコンで登場した『第2次スーパーロボット大戦』のゲームボーイ版。新たにV＆Gガンダム系ユニットが参戦し、システムも『第３次』、『第４次』のものを使用するなど、ファミコンとは異なった『第２次』が楽める。また、ロボットをフル改造すると特殊能力が追加されたり、ロボットそのものが変化するといった隠し要素もあった。



⬅本作から初登場のVガンダム。パイロットのウッソは、アムロにも負けない高い能力を持っている

6 V＆Gガンダムが新たに参入!!

スーパーロボット大戦外伝 魔装機神 THE LORD OF ELEMENTAL

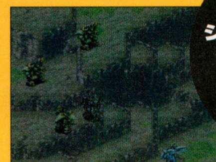
■96年3月22日発売■7800円■SFC



外伝にあたる本作は異世界ラ・ギアスが舞台。『第２次』より登場したオリジナルロボット、魔装機神サイバスターや他の魔装機、ラ・ギアスの謎について語られる。ロボットはSDではなくリアル等身で表現された。



⬆主人公のマサキが、異世界ラ・ギアスに召還されたことから物語が始まる



⬇戦闘を行う際、敵ユニットの向きや地形の高低差を考慮しなくてはならない

7 シリーズ初の外伝はラ・ギアスが舞台!!

第４次スーパーロボット大戦S

■96年1月26日発売■6800円■PS



内容はスーパーファミコン版の移植だが、戦闘時にパイロットがセリフをしゃべるのが本作の特徴。キャラクターの声は原作アニメの声優そのままなので、当時のアニメを見ていた世代にとっては涙モノの演出だ。また、CGムービーや新シナリオの追加など、ただの移植作品では終わってはいない。

HP 4700/4700 EN220/220 HP 4700/4700 EN243/255
万丈「日輪の力を借りて、今、必殺の! サン・アタァァァァァァック!!」

⬆戦闘シーンで主人公キャラが必殺技の名前を叫ぶシーンは、感動の一語に尽きる



⬇新たに追加されたオープニングムービーの一場面



➡スーパーファミコン版にもあったロボット図鑑も、この通り健在

8 ボイスとシナリオの追加でパワーアップ!!

新スーパーロボット大戦

■96年12月27日発売■6800円■PS



今までのシリーズとは一線を画した新たなストーリーが展開される作品。登場するロボットのほとんどが新規、オリジナルロボットであった。また、特定の攻撃を行うことにより、攻撃シーンのアニメーションが挿入される「カットインシステム」と等身がリアルサイズになったのも大きな特徴。



⬆これが本作の特徴であるカットインシステム



⬇ボルテスVは本作で初登場の新規ユニットだ

9 ロボットのサイズがSDからリアルに変化!!

FINAL OPERATION 発動!!

スーパーロボット大戦F　完結編

■F：97年9月25日発売、完結編：98年4月23日発売■6800円■SS





セガサターン初登場にしてシリーズ中最大のボリュームとなった本作品。システムやオプションの内容などには目立った変更はなく、表向きは『第4次』の移植作品となっている。しかし、精神コマンドの追加と消費ポイントの変更、シナリオの変更や数々の新規ユニットが追加されるなど、完全な新作とも言える作品となった。特に新規ユニットの1つであるエヴァンゲリオンに関しては、アンビリカルケーブルやシンクロ率、ATフィールドまで忠実に再現されている。もちろん、他のユニットも原作の魅力がそのままなので、アニメファンには涙モノの作品と言える。



⬆エヴァンゲリオンのATフィールドもこの通り、見事に再現されている

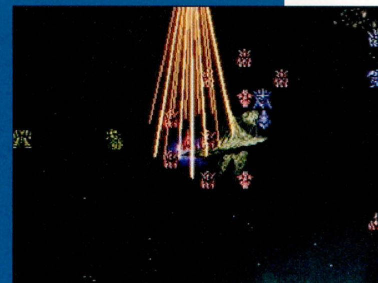


⬆こちらも本作で初登場のガンダムデスサイズ。他のガンダム系ユニットに比べて装甲が厚い



⬆イデオンの攻撃が炸裂。HPが2万近くあるという、頼もしい新ユニットだ

読者アンケートでわかった!!



『スパロボ』ユーザーが好きなロボット

BEST ROBOT

IN SUPER ROBOT WARS SERIES

カッコよさ、使い勝手、様々な理由から選んだベストロボット発表!!

「みんな、どんなロボットが好きなんだ?」――純粋な疑問をアンケートでユーザーサイドにぶつけてみた。このコーナーでは、本誌の読者・300人に対し、『スパロボ』シリーズに登場するすべてのロボットの中から、"コイツは強いから好きだ"とか"コイツは弱いが、カッコいいから俺は使ってやっているんだ~"といった、様々な理由から「お気に入りロボ」となっているロボットの名前とその理由をリサーチ! その結果、支持率の多かった10機のロボットを、ここでプッシュしてみた!

また、それとは別に、実際に戦ってみて"もうコイツとは戦いたくない!!"という、読者が選んだ強敵中の強敵ロボット5機も紹介してみた。アンケートに協力してくれたみんな、ありがとね!!



GUNBASTER

あのイデオンよりデカイ最強ロボット！！

まず最初に紹介するロボットは、全長200mのバケモノ的巨大ロボ・ガンバスター。あのイデオンの約2倍の大きさながら、運動性も高いときては非の打ち所なし！　読者からのアンケートを見ても「やっぱ、スーパーイナズマキックでしょう」（大阪府・フリーター）「接近戦だけでなく長・中距離戦でも役に立つから」（愛知県・会社員）「ダブルバスターコレダーの威力が最高！」（東京都・学生）と、その戦闘力の高さに惚れ込んだ人が多かった。わかる、わかる!!



⬆凝った演出のスーパーイナズマキック。何度も見たいためについつい使っちゃうんだな



⬆ガンバスター最強の必殺技・ダブルバスターコレダー。強力なんだなあ、これが

武装について言うことはない。メインパイロットのノリコが「奇跡」を覚えるので最終ボスと1対1で戦ってもまず勝てる。最強のロボットだけど、出番が遅すぎ。あと、私個人的にはバスターマシンでも戦えるようにして欲しかった。シクシク。

DAITARN3

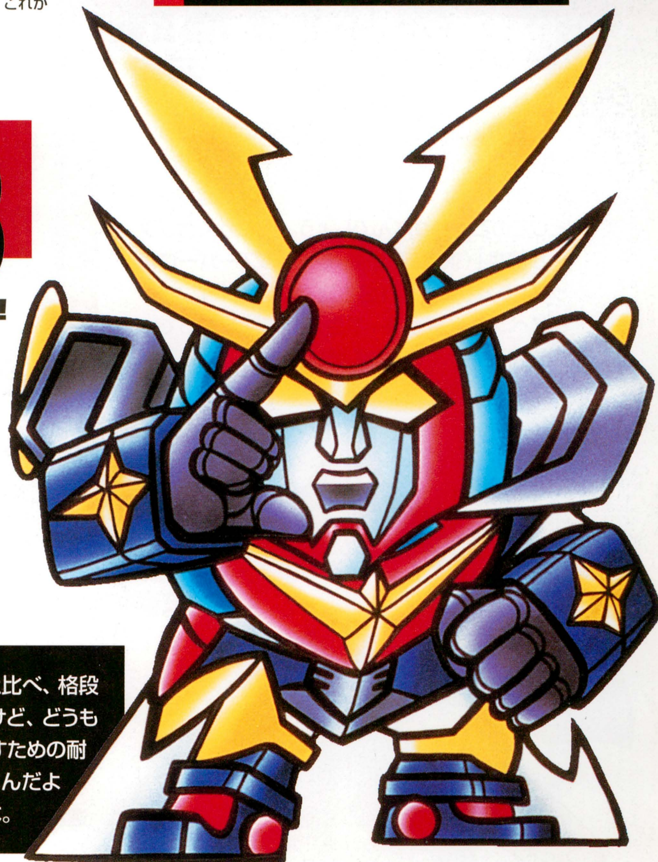
必殺のサンアタックは天下無敵！

続いての紹介は、これまた100mを超える巨大ロボット・ダイターン３。ダイファイター・ダイタンクへの変形機能、スーパー系で唯一のシールド能力、そして戦艦並の耐久力と、優れた点を挙げればキリがない。がしかし、やはり読者が支持する理由はその武装の破壊力にあるようだ。「ダイターンザンバーの異常なまでの破壊力がすげえ」（東京都・学生）「魂（もしくは熱血）×サンアタックでどんな敵もイチコロだ！」（長崎県・学生）「やはり破嵐万丈とのマッチングがグッドですよ」（青森県・会社員）。中には「ギャリソン時田が乗るダイターン3が好きだ～」というマニアックな人からの票もありました。まあ、ギャリソンが乗っても強いロボットには違いないけど…ねぇ。



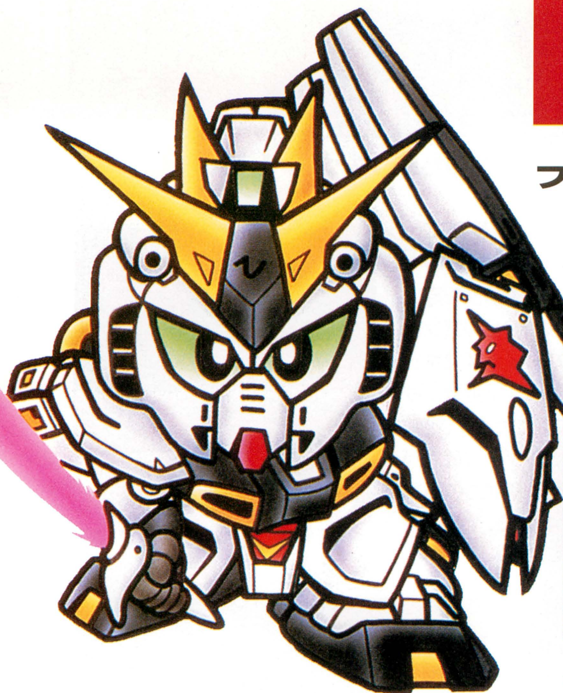
⬆ダイターン3といえばサンアタック。熱血をかけて撃てば、どんな敵も倒せるだろう

『第３次』の頃は他のロボットと比べ、格段に強かったダイターン３なんだけど、どうも『F　完結編』では…。強敵を倒すための耐久力の減らし役、といった感じなんだよね。プレイヤーの使い方次第かな。

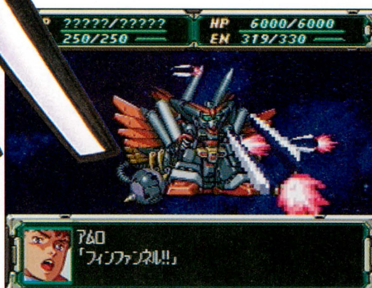


ν-GUNDAM

フィン・ファンネルの長い射程がサイコウ！



続いての紹介は、ガンダム系ユニットの中で特に票を集めたνガンダム。その支持理由のほとんどが「フィン・ファンネルの射程が長いから」というもの。その他の理由として「回避しやすいから」（秋田県・会社員）「Iフィールドを装備しているから」（長野県・自営業）「フォルムがよい」（北海道・会社員）といった感じ。自由にパイロットの乗り換えができることも票を集めた結果となったようだ。



⬆射程は長い、威力はある、クリティカルも出やすいといいことずくめのフィン・ファンネル。10段階改造すればマップ兵器もつく

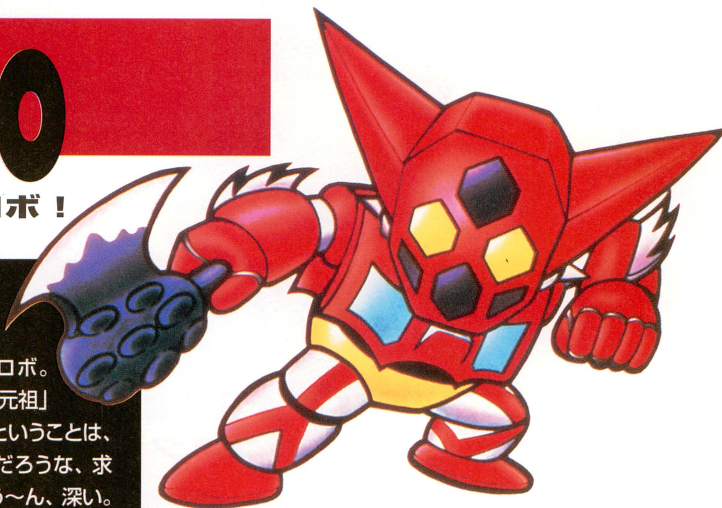
フィン・ファンネルがやたら使える。その破壊力ときたら、スーパー系の必殺技に負けないくらい強力。しかもやたらクリティカルしまくるし、さらにいえば、別にアムロでなくても、別のニュータイプ能力を持つキャラクターを乗せても強いから、困ったものだ。こんだけ強けりゃ、票が集まるのも無理はないかな。

GETTER ROBO

元祖３人乗り変形ロボ！

今回のアンケートで、30歳に近い男性からの支持が高かったのが、このゲッターロボ。「真」でも「G」でもなく、特に「元祖」を押すのはファンとしてのこだわりなんでしょう。「とにかくゲッターが最高」（東京都・会社員）「どのスーパーロボットよりカッコイイ」（名古屋・会社員）「シンプルイズベスト」（東京都・学生）と、ファンならではの支持理由がやはり多く感じられた。

パワーアップする度に攻撃力が増していくゲッターロボ。しかし、「真」より「元祖」の方が人気があるということは、強さだけじゃないだろうな、求めているものは。う〜ん、深い。



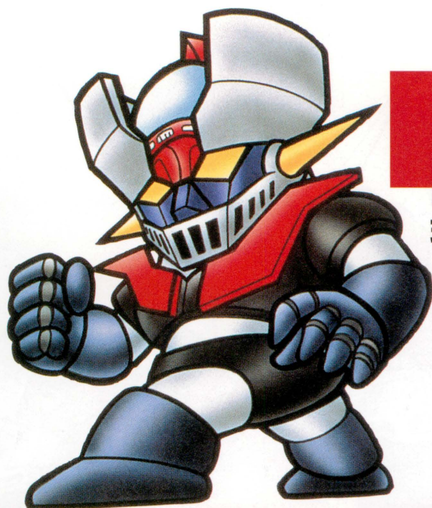
DUNBINE

抜群の運動性でどんな攻撃でも避けまくり！



こちらも、なぜかビルバインより票が集まったダンバイン。その支持理由も「主役マシンらしく、フォルムがカッコイイ！」（沖縄県・自営業）「マーベルに似合う」（東京都・学生）と、強さより見た目やファン心理から選んだ人が多かった様子。トッド仕様のダンバインを押す人もいた。

『EX』の頃から回避能力に定評はあるが、攻撃面、防御面共にビルバインには劣る。しかし、ビルバインより票が高いということは立派に戦力になっているのだろう…たぶん。



MAZINGER Z

理屈なし！　硬くて強い熱血ヒーローロボ

ゲッターロボ同様、長く『スパロボ』ファンに愛されてきたマジンガーZも、当然多くの人たちから支持を受けたロボット。その支持理由として「強くてカッコイイ」（兵庫県・会社員）「カタイから」（滋賀県・フリーター）といったものが多かった。不滅の人気、超合金の底力といったところですか、ね。

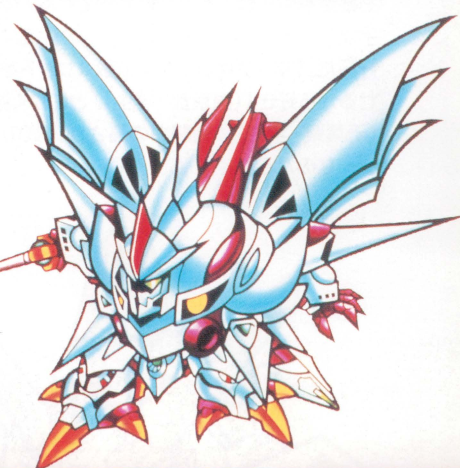
攻撃力はイマイチのマジンガーZも『F　完結編』で大幅なパワーアップが可能。がしかし、ほとんどの人はマジンカイザーに変化させてしまうでしょう。それも仕方ないよね。

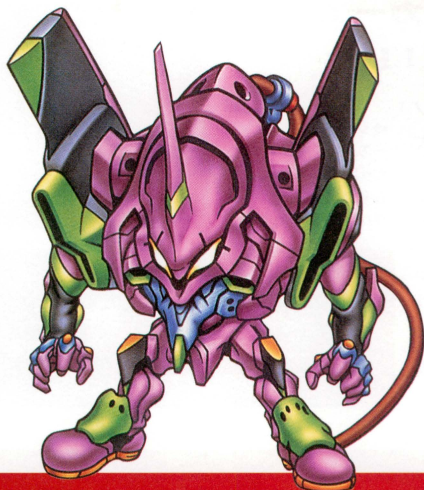
CYBASTER

オリジナルで一番使える魔装機神

数あるオリジナルロボットの中で一番票を集めたのは、やはりサイバスター。その支持理由で一番多かったのが「サイフラッシュが使える」というもの。また「フォルムがカッコイイ」という支持理由も二番目に多かった。運動性もそこそこあるし、それなりに使われているのでしょう。

サイフラッシュがやたら使える。削り役には最適だが、よく攻撃をくらうので、前線に1機だけ出すのはつらい。弱くはないが、強くもないのがサイバスターの特徴かな？





EVANGELION

「盾」としての存在感！密集地帯威力大！！

「盾として多くの戦いで助けられた」（大阪府・学生）という意見をはじめ、このエヴァを選んだ人の大半が攻撃面ではなく、ATフィールドによる防御面を支持理由に挙げた。その他にも「暴走したエヴァ初号機が好き」（愛知県・学生）というおもしろい支持理由もあった。う〜ん、マニアック！！

盾としての能力は本物で、装甲を強化し、防御に徹すれば、まずATフィールドが防いでくれる。ただ、移動力の遅さと遠距離攻撃の弱さが難点で、初号機以外は使えないかも。

COMBATTLER V

勝負強さピカー！　５人の精神ポイント使いまくり

ゲッターロボやマジンガーZと共に30代の男性からの支持が多かったのが、このコン・バトラーV。中でも「強力な必殺技を持っているし、５人のパイロットの精神ポイントを使いまくれるのがうれしい」という支持理由が多かった。『第３次』から安定した強さを見せているロボットである。

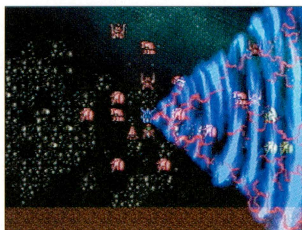
武器の増加はあるが、大幅な改良を施されることはないコン・バトラーV。それだけもともと強力なロボットと言える。分離機能はあるが、使うことはないだろう…たぶん。



IDEON

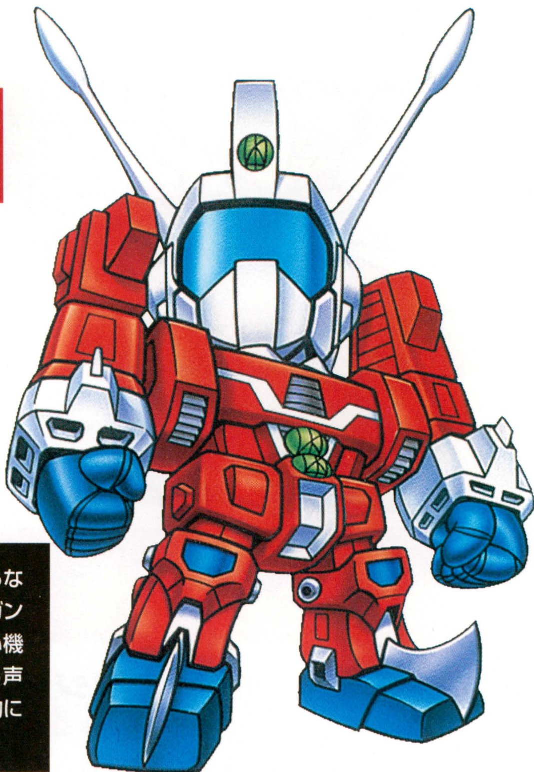
暴走もするが、とにかくデカイ！！

ガンバスター同様、『F　完結編』からの登場となるイデオン。戦艦並の耐久力と装甲を兼ね備え、後半になるとイデオンガンも増え、3種のマップ兵器を持つようになる。しかし、イデオンの能力に大きく影響してくるイデオンゲージを上げるには若干の手間がかかる。また、上げることに成功したとしても暴走を引き起こす可能性も出てくる。少々使い勝手が悪いイデオンだが、読者からの評価はおおむね好評だ。「マップ兵器で多くの敵ユニットを一瞬で倒せるから好き」（東京都・学生）「とにかく強いから」（千葉県・学生）。戦闘力の高さが人気のバロメーターなのだろう。



⬅どこまでも届くイデオンガン。威力も1万以上と半端じゃない

イデオンゲージの上げ方を知らないと、イデオンソード、イデオンガンが使えず、ほとんど役に立たない機体となるが、読者からの支持する声は多く、人気もあるようだ。個人的には分離機能がないのが残念。



SHINING GUNDAM

必殺シャイニングフィンガーで、強敵どもと、サシで勝負！！

最後に紹介するロボットはシャイニングガンダム。シャイニングフィンガーの威力は絶大で、スーパーモード時のシャイニングフィンガーソードの一撃はさらに強力。あのマスターアジアも逃げ出すほどだ。読者の中にも「ゴッドガンダムも好きだが、やっぱりシャイニングも捨てがたい」（東京都・会社員）「シャイニングガンダムが好きだー」（埼玉県・学生）とゴッドガンダム以上にシャイニングガンダムを押す人が多かった。



➡シャイニングフィンガーの一撃が敵ユニットにヒット！　相手がガンダム系ユニットなら、ガンダムファイトの始まりだ

強さのゴッドガンダム、人気のシャイニングといった感じ。まあ長くシャイニングを使ってきたし、愛着もあるんでしょうね、ファンには。

この他にも、こんなロボットを支持する人あり！！

ロボット名	理由
ライディーン	「ゴッドバードにチェンジするところが好き」（滋賀県・学生）「射程の長いゴッドゴーガンがいい」（東京都・学生）
αアジール	「敵軍のロボットだけど、カッコイイから」（福岡県・会社員）「ファンネル持ちだし、強いから」（埼玉県・学生）
ガンダム	「カッチョイイから」（鹿児島県・フリーター）「"元祖" としての威厳がある」（青森県・会社員）
ビギナ・ギナ	「貴族っぽいフォルムが好き」（徳島県・学生）「女性のイメージがあるから」（愛知県・学生）
ディアブロ	「もう1度ミオに乗って戦って欲しい」（茨城県・会社員）「ゴツゴツしたイメージが好き」（神奈川県・学生）

ロボット名	理由
ヴァルシオーネ	「『第3次』のヴァルシオーネが好き！」（新潟県・学生）「サイコブラスターが使えるから」（富山県・会社員）
ザンボット3	「ザンボエースで戦えるところ」（東京都・会社員）「ムーンアタックもイオン砲も強いから」（北海道・学生）
ヒュッケバイン	「ブラックホールキャノンの射程の長さがいい」（徳島県・学生）「スリムなフォルムが好き」（宮城県・学生）
ガンブラスター	「弱いけど、いっぱいいるところ」（愛媛県・フリーター）「量産機だけど、結構強いから」（栃木県・学生）
サザビー	「ファンネルが強いから」（兵庫県・会社員）「νガンダムよりカッコいい」（京都府・フリーター）

強敵揃いのイカしたヤツら…

POWERFUL ENEMY ROBOT
IN SUPER ROBOT WARS SERIES

敵ながらアッパレな個性派ロボットを発表

『スパロボ』シリーズの強敵たちとは？

地球圏の安全を図るために組織されたロンド・ベル隊。その前にはティターンズやDC、ポセイダル軍といった『第2次』以降、幾度となく敵対関係を築いてきた強敵どもがいっぱい。ここでは、それら敵勢力が所有するロボットの内、読者が選んだパワフルロボを5機紹介する。

オージェ

別名・オリジナルオージェ。金色に輝くポセイダル専用機だ。無敵の強さを誇るその訳は…。



ポセイダルの愛機で、オージェの元となった機体。「ビームコートとHP回復を併用しているなんて許せない」(東京都・自営業)という意見が、その強さを象徴している。射程も長く、装甲も厚い、スキなしの強敵だ。

ネオ・グランゾン

魔術と科学が創り出した、最強最高ロボット。その禍々しい姿に人は驚愕する！

ユニット能力
ネオ・グランゾン
強化パーツ

タイプ	空陸	HP 62100/62100		地形
移動力	11	EN 255/255		空 A
運動性	93	Iフィールド	HP回復	陸 A
装甲	2550			海 A
限界	255	シールド無	サイズ L	宇 A

特定の条件を満たせば、『第3次』『第4次(S)』に敵として登場する。「すべてのユニットを一撃で葬る反則ロボ」(山形県・公務員)。確かにコイツの持つ縮退砲の威力は壮絶で、多くの人が泣かされたはずだ。

ハイパーレプラカーン

憎しみの力がオーラマシンを巨大化させる。オーラ力の暴走が産み出した巨大オーラバトラー。



ジェリルの肥大した悪意のオーラ力によって、レプラカーンが強大化した姿。「ビームが効かないし、分身するのはやめて」(山口県・フリーター)という意見は、まさにその通り。中ボスキャラでは最強の部類だ。

バラン=シュナイル

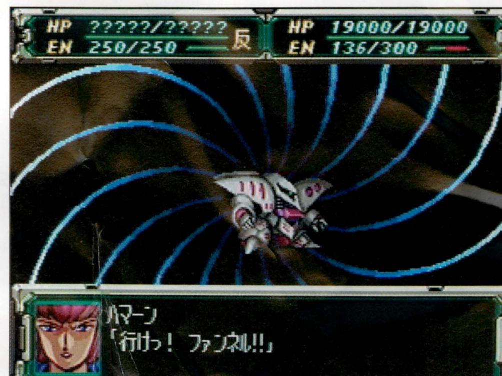
ゼゼーナンの魂が宿る、ゲスト軍最強の指揮官機。その大きさからは考えられない機動性を誇る。



ゲスト軍司令官・ゼゼーナンの搭乗機。運動性能が高く、射程も長い。「とにかく射程が長いので、怖くて近づけなかった」(神奈川県・会社員)ということだが、そういった点も含めて、バランスのよい強さを誇る。

キュベレイ

DCの実質的指導者・ハマーン=カーンの乗る純白の機体。狙った獲物に向け、ファンネルが踊る。



ハマーンの愛機。彼女の能力と相まって、戦闘能力は最高級。「ハマーン様に殴られるなら死んでもいい」(大阪府・機械工)という人もいるが…。そ～ゆ～意味では、最もタチが悪い敵といえるかもしれないなぁ。

読者アンケートでわかった!!

『スパロボ』に登場して欲しい

REQUEST ROBOT

IN SUPER ROBOT WARS SERIES

シリーズは一段落したが、復活したら絶対登場して欲しい夢のロボット発表!!

『スパロボ』シリーズは『F　完結編』を持ってひとまずは完結。8年間に発売された全11作品からは、マジンガーやガンダムなどの定番ロボットから、ボルテスVやライディーンなどの懐かしのロボット、ガンダムWやエヴァンゲリオンといった比較的新しめのロボットというように、実に様々なロボットがゲーム内に登場した。しかし、読者の中には、まだこのロボットは出てないぞ!!　とお嘆きの方もいるだろう。

そこで、読者アンケートから『スパロボ』が復活したら、絶対に登場して欲しいロボットを全部で10機リストアップしてみた。



⬆劇場版『愛・おぼえていますか』では、宇宙戦用スーパーパックが装備されたストライクバルキリーが登場

VF-1S

⬆バルキリーの基本形態であるファイター。従来の戦闘機以上の能力を有している

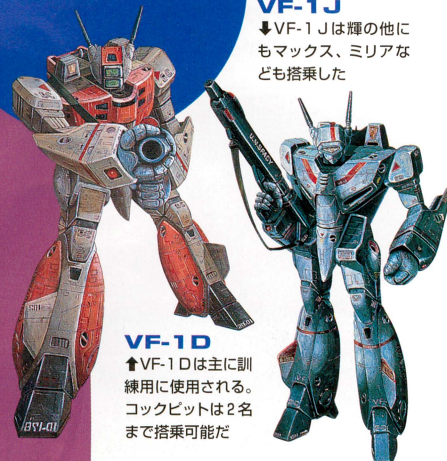


⬆ガウォークは、バトロイドによる歩行よりも安定性に優れている

バリエーション豊かなVF-1

VF-1J

⬇VF-1Jは輝の他にもマックス、ミリアなども搭乗した



VF-1D

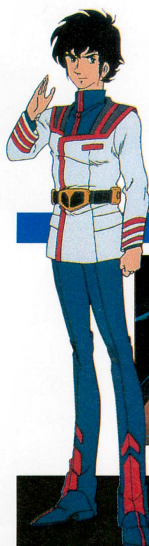
⬆VF-1Dは主に訓練用に使用される。コックピットは2名まで搭乗可能だ

VF－1バルキリーシリーズの最大の特徴は、現用戦闘機のフォルムを保ちつつも、ロボットへの変形を可能にした点にある。また、同じバルキリーにも様々なバリエーションが存在し、同型のメカでもそれぞれ細かい違いが設定されている点も見逃せない。

COMMENT
「なんといっても、マクロスのダイダロスアタックが見てみたい！」（群馬県・会社員）
「バルキリーの変形の姿に美しさを感じてしまったから」（東京都・学生）

VF-1 バルキリー

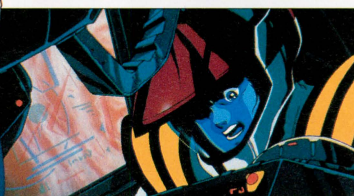
『超時空要塞マクロス』





⬅写真左のロイ・フォッカーは「スカルリーダー」と呼ばれた凄腕のパイロットだ。右は輝の部下・柿崎速雄

PILOT　一条輝



⬅統合宇宙軍のパイロット。パイロットの資質に優れ、飛行センスは抜群。後にマクロス艦航空部隊の中心的存在となった

CHECK IT OUT

超時空要塞マクロス（TVシリーズ）
ビデオ：全9巻
バンダイビジュアルより発売中







⬆13歳の感受性豊かな少年で、ゴーグと心が通じ合う唯一の人物である

PILOT　田神悠宇

ゴーグは「ガーディアン」と呼ばれる謎の異星人が生み出した巨大ロボット。独自の意志を持ち、自己判断で行動する。ゴーグと意志を交感することができるのは主人公の悠宇のみ。また、武器を持たないというのもスーパーロボットの中では異色といえる。『スパロボ』に登場した場合、どう戦わせるのか注目だろう。

ゴーグ

『巨神（ジャイアント）ゴーグ』



⬅頭部に悠宇とドリスを乗せて歩むゴーグ。巨神は島民から神の使いと崇められている



➡武器を持たないゴーグは、自走砲を改造した砲身を使って敵を攻撃する

COMMENT
「数あるロボットの中でもスタイルがかっこいい！」（埼玉県・編集者）
「パイロットとかの面で、どういう風になるのか興味がある」（東京都・編集者）

CHECK IT OUT

巨神ゴーグ
（TVシリーズ）
LD：BOX
タキコーポレーションより発売中



PILOT　ジョルディ・ボーダー





⬆通称ジョジョ。惑星アーストのボーダー王国の後継者。父の仇でもある征服王マーダルを倒すため、ガリアンで戦う



⬇ガリアンと戦うマーダル軍の機甲兵。機甲兵は物語より2万3千年以上も前の古代アーストで開発された鋼鉄の巨人だ

ガリアン

『機甲界ガリアン』

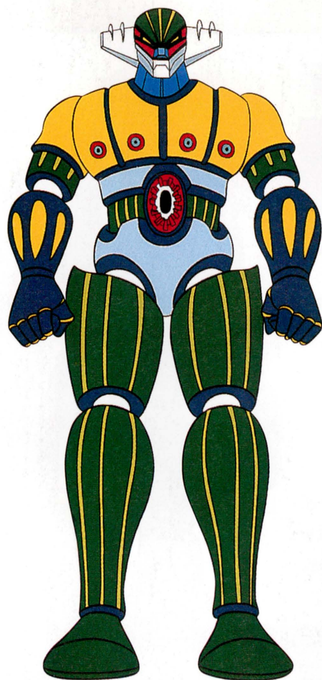
惑星アーストの伝説の白い谷に眠っていた鉄巨人。物語の主人公・ジョジョが乗り込みマーダル軍と戦う。人型から飛行形態ビッグファルコンに変形可能で陸戦、空戦ともに最強の機甲兵である。主武器であるガリアンブレードは、刃の部分が分割されていて、ムチのようにふるうことが可能。また、後に重装改されたアサルトガリアンは上半身、下半身が分離し別個に運用することが可能となった。

COMMENT
「敵ロボットも含めて、デザインが好み」（福島県・フリーター）
「難しいのはわかってるけど、版権の壁を越えて夢の共演を実現して欲しい！」（愛媛県・公務員）

CHECK IT OUT

機甲界ガリアン
（TVシリーズ＋OVA「鉄の紋章」も収録）
LD-BOX
バンダイビジュアルより発売中





ジーグ

『鋼鉄ジーグ』



➡ジーグは女王ヒミカ率いる邪魔大王国と戦いを繰り広げる



PILOT　司馬宙

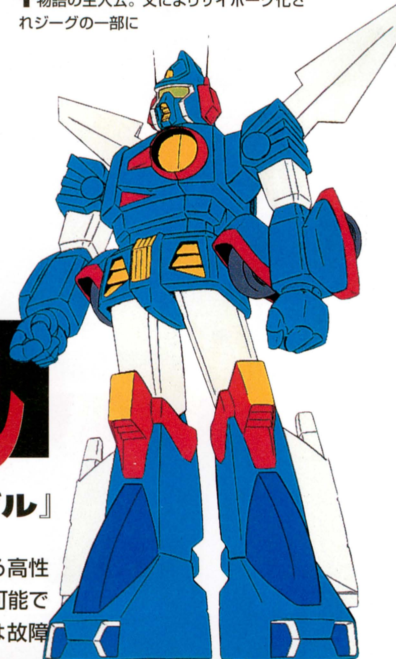
⬆物語の主人公。父によりサイボーグ化されジーグの一部に

邪魔大王国の魔の手を防ぐため、主人公、司馬宙の父・遷太郎が作った鋼鉄の戦士。サイボーグ化した宙がジーグの頭部に変形し、身体パーツと合体（ビルドアップ）してジーグになるというのは今でもインパクトがある。また、身体の各部分を取り外して新たな武器パーツを装着するというアイデアも当時としては画期的だった。

COMMENT
「ゲームでも自由にパーツを代えることができたら楽しそう」（東京都・学生）
「パワーアップが何段階もできる…と思うので」（埼玉県・学生）
「SDになるとかわいくなりそう」（群馬県・会社員）

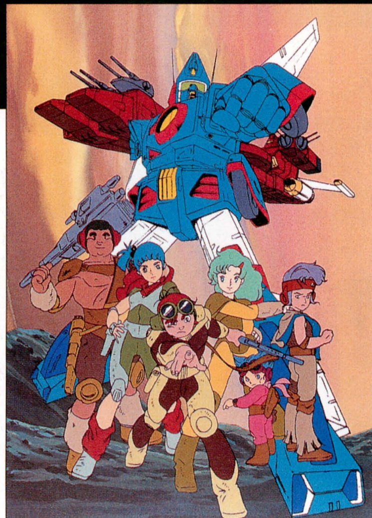


⬅宙がジーグの頭部に変形するとき、サイボーグの姿に変身する



ザブングル

『戦闘メカザブングル』





⬅惑星・ゾラの法律"三日限りの掟"に背いて、父の仇であるティンプを追い求めている

PILOT　ジロン・アモス

物語の前半部分の主役メカとなる高性能ウォーカーマシン。分離、変形が可能で2台存在するが、主人公のジロンは故障中で分離できない機体に乗っていた。また、操作方法も従来のロボットとは違い、ハンドルで操縦していた。

COMMENT
「宇宙には行けそうもないけど、やっぱりはずせない」（北海道・会社員）
「ハンドル操作だから！」（東京都・会社員）
「ギャグのセンスはあると思う」（埼玉県・学生）

CHECK IT OUT
戦闘メカザブングル（TVシリーズ）
LD：全1巻
タキコーポレーションより発売中

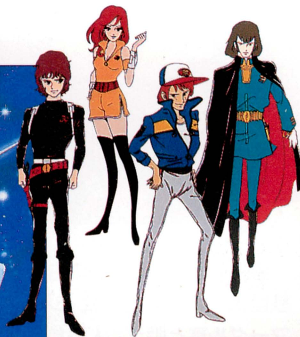


ブライガー

『銀河旋風ブライガー』

「J9」シリーズ第1弾。木星を破壊し新たな太陽系を構築しようとするヌビア・コネクションのボス、カーメン・カーメン。その野望を阻止すべく、事件屋稼業コズモレンジャー「J9」のリーダー・かみそりアイザックが技師エドモンに建造させたロボットがブライガーだ。普段はブライスターという自動車の形をしているのだが、ブライシンクロン理論により巨大化し、戦闘機のブライスター、さらにはブライガーに変形するのだ。





コズモレンジャーJ9のメンバー。左から射撃の名手ブラスターキッド、遊撃要員エンジェルお町、操縦担当の飛ばし屋ボウイ、そしてJ9リーダーのかみそりアイザックだ

COMMENT
「どちらかというとロボよりもキャラの魅力から」（栃木県・会社員）
「車に変形すれば、移動が速くなるところがイカス」（東京都・会社員）
「ハデだから」（大阪府・学生）

CHECK IT OUT
銀河旋風ブライガー（TVシリーズ）
LD：全10巻
発売元は東芝EMI



物語の主人公、キリコが属するギルガメス連合軍の主力アーマードトルーパー(AT)。人工筋肉・マッスルシリンダーにより様々な動作が可能で、数多くのバリエーションが存在する。

PILOT キリコ・キュービィ



⬅ギルガメス連合に属するメルキア軍のボトムズ乗り。ボトムズとは「最低の連中」という俗称だ

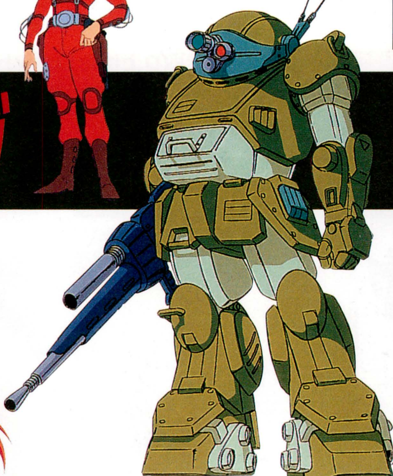


⬅フィアナとキリコ。2人は共に愛し合っている

COMMENT
「ボトムズの詳細なメカ設定が好きだから」(栃木県・学生)
「いろんなタイプのATが登場すると思うので、パワーアップが楽しみ」(東京都・会社員)

スコープドッグ

『装甲機兵ボトムズ』





⬅スコープドッグは、汎用性と生産性に優れている。そのため、物語中では様々な武装をしたオリジナルのカスタム機が数多く存在していた。写真はATM-09-RSC/レッドショルダーカスタム

CHECK IT OUT
装甲騎兵ボトムズ
ビデオ：全13巻
バンダイビジュアルより発売中





ガオガイガー

⬆左は天海マモル、右は獅子王ガイ。ともにガオガイガーに欠かせない主人公2人だ

CHECK IT OUT
勇者王ガオガイガー（TVシリーズ）
ビデオ：全12巻
LD：全12巻
ビクターエンターテインメントより発売中



『勇者王ガオガイガー』

地球防衛勇者隊GGG (Gusty Geoid Guard) が、異星人ゾンダリアンの脅威に対抗するために開発した重機動メガノイド。ガオーマシンとガイガーがファイナルフュージョンすることで誕生する。

COMMENT
「出撃、合体、必殺技シーンの演出が『スパロボ』のノリにとても合うと思う」(東京都・フリーター)
「武器とかもたくさんあるので楽しく戦えそう」(埼玉県・学生)

バイファム

『銀河漂流バイファム』



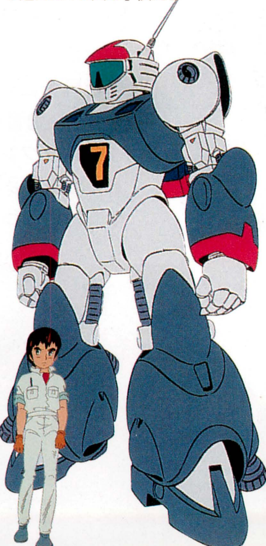
⬆練習艦ジェイナス号に乗り込んだ13人の子供たち

宇宙戦用に開発された最新鋭ラウンドバーニアン(RV)。汎用性が高く、重力下での運用も問題ない。コックピット部分は脱出ポッドにもなっており、簡易戦闘機としても活躍した。パイロットはロディ・シャッフル。宇宙練習艦ジェイナス号に生き残った13人の子供の1人で、地球まで脱出するために必死に戦い抜く。

COMMENT
「まだ出ていないのが逆に不思議に思います」(東京都・デザイナー)
「バイファムがやられても、脱出ポッドで逃げ出すことができるから」(岡山県・フリーター)

CHECK IT OUT
銀河漂流バイファム
（TVシリーズ）
LD：全2巻
発売元はタキコーポレーション





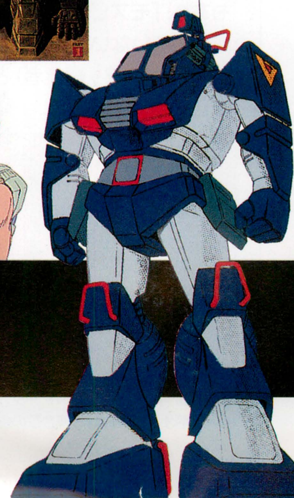
デロイア星の反連邦勢力によって開発されたコンバットアーマーの第1号機。コンピュータの機能低下を引き起こすガス星雲、Xネブラの影響をまったく受けないという特徴を持っていた。主人公クリンが乗り込み、動乱の日々を戦い続けたのだった。

CHECK IT OUT
太陽の牙ダグラム（TVシリーズ）
LD-BOX
タキコーポレーションより発売中



COMMENT
「ダグラムが朽ち果てたシーンが最高！ ソルティックはぜひ24部隊で」(埼玉県・会社員)
「SDで出るなら、チョロQダグラムははずせないでしょ」(東京都・学生)





ダグラム

『太陽の牙ダグラム』

さらにこんな作品もピックアップ！

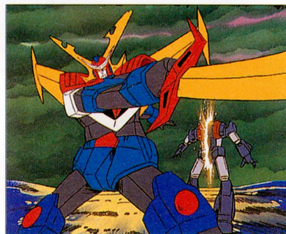
AND MORE ROBOT ANIMATION!!

取り上げてほしいアニメロボットはまだまだある！！

前ページで取り上げたロボットの他にも、まだまだたくさんのロボットアニメは存在する。ここでは、アンケートの上位に惜しくも漏れた、5つのロボット（でないものもあるが）アニメをピックアップして紹介しよう。

最強ロボダイオージャ

ズバリ、ロボット版水戸黄門。テンポのいいストーリーとダイオージャや各キャラの痛快なアクションが見ものだ。読者の意見を見ると、「ゴーショーグンの様なスポット参戦で、必ず見栄を切るイベントが欲しい」（東京都・会社員）「最後の決めゼリフをゲーム上でも聞いてみたい！」（山梨県・会社員）といったイベント的な面での意見が多かったのが特徴でもある。



⬆ダイオージャの必殺武器・電光雷鳴剣。300万ボルトの電流が、敵の戦闘ロボットを一気に切り裂いていく。紋章が浮かび上がる胸部に収納されている



⬅銀河を旅するご一行。左からカクさんことバロン・カークス、エドワード・ミト王子、スケさんことデューク・スケード



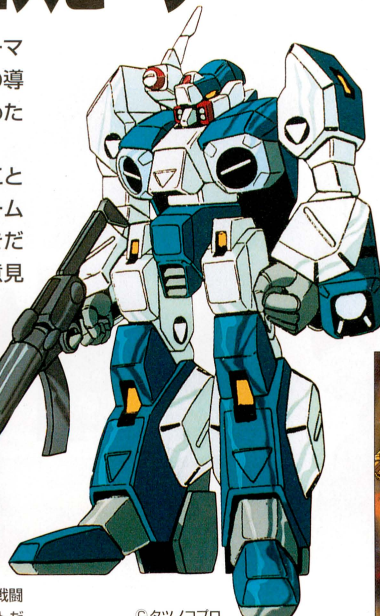
➡左からスケさんのアオイダー、ミト王子のエースレッダー、カクさんのコバルター。この3機が合体（クロストライアングル）するとダイオージャになる

機甲創世記モスピーダ

ハードSFを目指し、ライドアーマー、レギオスなどの硬質な設定の導入。一部に熱狂的なファンを集めた意欲作である。

ゲーム化されていないということもあり、「モスピーダはどこもゲームを出していないし、個人的に好きだから」（東京都・編集者）という意見が目についた。



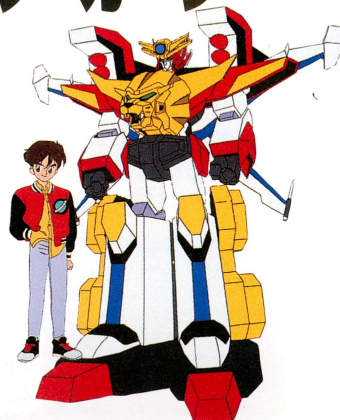


⬆➡左は可変バイク・モスピーダ、右は可変戦闘機・レギオス。共に地球連合軍の主力ロボットだ

伝説の勇者 ダ・ガーン

地球の根源となるエネルギー“プラネットエナジー”を狙い宇宙人オーボス軍団が侵略を開始。危機を感じた地球は高杉星史に地球の魂オーリンを委ね、勇者を捜し求める。

「高杉クンがらみのイベントを出してほしい」（東京都・会社員）。キャラ人気も高かった。



➡高杉星史は伝説の勇者の隊長として戦っていく

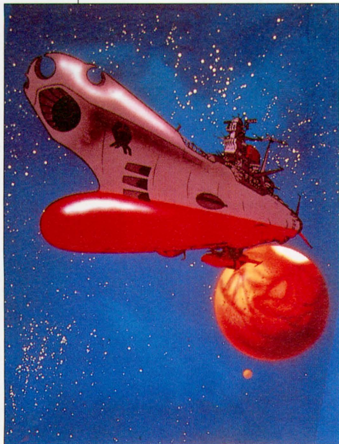


CHECK IT OUT

伝説の勇者ダ・ガーン（TVシリーズ）
ビデオ：全12巻
ビクターエンターテインメントより発売中



宇宙戦艦ヤマト



SFコミックの巨匠、松本零士が壮大なスケールで描くスペースオペラの決定版。後に劇場版や続編など多くのシリーズを生み出した。ストーリーはガミラス軍の猛攻により滅亡寸前の地球を救うため、戦艦ヤマトが惑星イスカンダルにあるというコスモクリーナーDを受け取る旅に出るというもの。

劇中に巨大ロボットが登場することはないのだが、「もし、スパロボにヤマトが登場するならぜひ母艦に使いたい」(東京都・編集者)「ヤマトが使えるなら、波動砲で直線上にある敵を一掃したい!」(埼玉県・会社員)というようにヤマトを望む声は非常に大きい。ぜひ「スパロボ」に登場してほしい作品である。

CHECK IT OUT

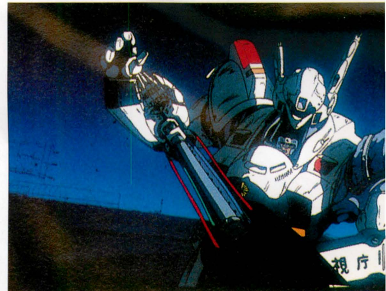
宇宙戦艦ヤマト
25th ANNIVERSARY
シリーズ
劇場版5作品発売中
6月25日より全TVシリーズがすべてニュープライスとなってリリース
発売元はバンダイビジュアル



写真はTVシリーズPart1ジャケット



機動警察パトレイバー



1999年、近未来の東京ではレイバーと呼ばれる産業用ロボットが活躍していた。しかし、レイバーの発達に伴い犯罪も増加。警視庁はこれを取り締まるためにパトロールレイバー中隊・特車2課を設置した。レイバー大好き巡査、泉野明は念願かなってレイバー隊に配属。今日も愛機イングラムに乗って出勤する。

OVAから漫画、映画、TVとメディアミックスの先駆けとなった記念碑的な作品。「とにかくレイバーがリアルでカッコいい」(群馬県・会社員)「設定が限りなくリアルなのがいい」(新潟県・フリーター)というような、ほとんど現実の世界と変わらないリアルな設定が人気の秘訣といえるだろう。

CHECK IT OUT

機動警察パトレイバー
THE MOVIE
ビデオ:全1巻
LD:全1巻
バンダイビジュアルより発売中





⬆AV-98イングラム1号機フォワード、泉野明。サポートの篠原遊馬と協力してレイバーを操る

COLUMN

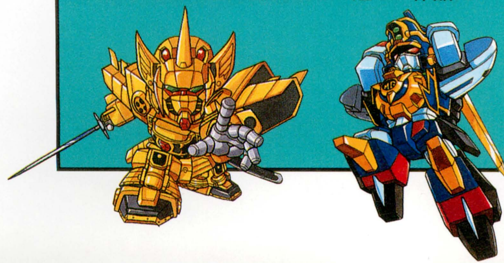
タカラから勇者シリーズ総出演のS・RPGが登場!!

新世代ロボット戦記 ブレイブ・サーガ BRAVE SAGA

歴代勇者10作品が3Dキャラで総出演

緊急ニュース!! タカラからダ・ガーン、ガオガイガーなどの勇者シリーズ10作品が一同に介するシミュレーションRPGが登場だ!! ストーリーはゲームオリジナル。3Dキャラになった勇者達が画面せましと活躍するぞ。また、ゲストキャラとしてダグラム、ガリアン、ボトムズの3作品も登場。発売は年末予定。発売が待ち遠しい作品だ!!



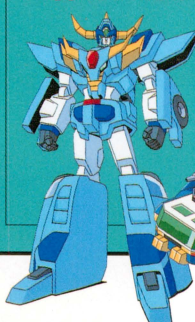


オリジナル勇者「勇者聖戦バーンガーン」

「ブレイブ・サーガ」では、オリジナル勇者・バーンガーンが登場する。物語はこの勇者と主人公、芹沢瞬兵を中心に進行していく。シナリオはメイン、サブ合わせて100以上!! もちろんTVであったあのシーンもバッチリ再現されている。ますます目が離せない!!

2体のメカが変形、合体

⬅左は地球に派遣された聖勇者バーン。下のガーンダッシャーと合体することでバーンガーンになるのだ



Interview

ロボットを作った男たち

ロボットルネッサンスの体現者

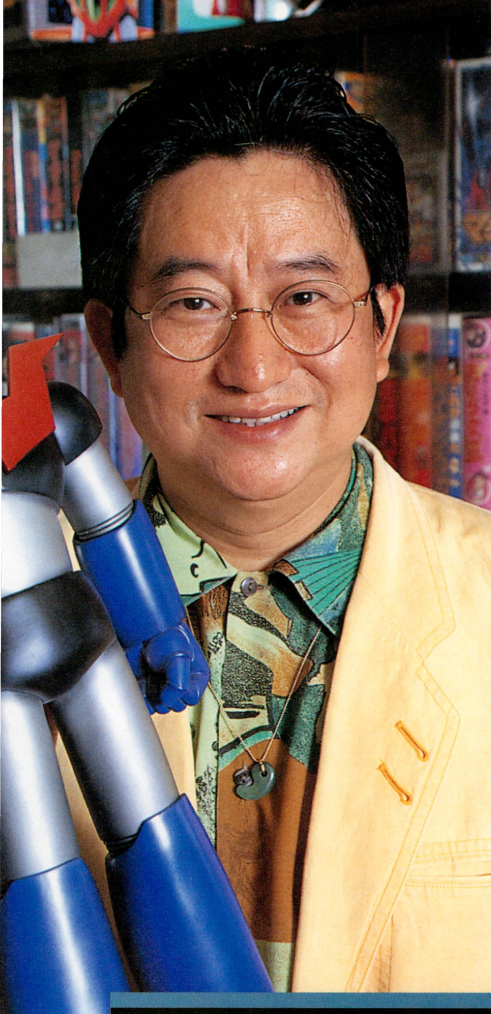
『スパロボ』が、ロボットアニメから生まれたとすれば、スタンダードなアニメロボットとは何だろうか？　編集部では、それは『マジンガーZ』と『ガンダム』だと考えた。ロボットの革命者・永井、大河原ご両名にお話をうかがった。

永井豪

ロボットクリエイトのパイオニア

『マジンガーZ』の破壊的なパワー、主人公・兜甲児の正義感、そして今でも記憶に残る個性的な悪役たち…。『スパロボ』の中でも、マジンガーの人気は高い。現在も漫画家として第一線で活躍する永井豪先生に、マジンガーへの思い入れや、ロボットの魅力などをうかがった。

マジンガーZを思いついた経緯はね、本当に突然だったんです。ある日、交通渋滞の車の列を見ていて「ああ、車から突然手足が出てきて、前の車を跨いで進んでいけたらおもしろいのになぁ」と思って。それで急いでプロダクションに戻って、バーッてスケッチした。それでもう、マジンガーZというロボットの骨組みは、ほとんど完成しました。でも、唯一、変更したデザインがあって、最初はパイルダーで合体するんじゃなくて、バイクで合体するという設定だった。僕は何を作り出す時も、頭の中でアクションを描きながら創ります。甲児がピンチに陥っ



ロボットに命を吹き込む行為が合体なんです

PROFILE

ながい　ごう・1945年生まれ。都立板橋高校卒業後石ノ森章太郎のアシスタントを経て、67年『目明しポリ吉』でデビュー。68年、『少年ジャンプ』連載の『ハレンチ学園』は、きわどいギャグと性描写で物議をかもした。代表作として『デビルマン』『バイオレンスジャック』『あばしり一家』など。現在『週刊モーニング』で『デビルマンレディー』を連載中。

た時に、バイクで敵に追われながら、そのままロボットと合体して逆転する、なんてアクションを描いていたんだけど…。バイクは『仮面ライダー』が使ってるからダメ、なんてクレームがついて。それで結局、パイルダーになった。バイクと違って、パイルダーは戦闘的なモノではないので、甲児自身のアクションという部分は少し減ってしまったんだけど、マジンガーZというロボットのコンセプトに変化はありませんでした。どうして主人公の乗り物とロボットが合体するのかというと、人間がロボットに入り込むということで、魂を吹き込むという感じを出したかった。人間がリモコンでロボットを操縦するという設定のモノは沢山あったけど、それだとあまりにも機械的すぎるというか、温かさを感じないと思ってね。人間とロボットをジョイントさせる何かが欲しかったんです。

ただ、勘違いしてほしくないのが、僕は『鉄腕アトム』や『鉄人28号』を見て育って、それでロボット漫画をいつかは描きたいと思ったわけだけど、別にロボット＝正義のヒーローと考えてるわけではないんです。マジンガーZが正義のロボットになったのは、その前に『デビルマン』というあまりにも巨大な魔の存在を描いていて、それでその反動というわけでもないけど、次は正義のヒーローを描きたいと思ったからです。だから、仮の話だけど、『デビルマン』を描いていなかったり、『デビルマン』より先に『マジンガーZ』を描いていたら、もしかしたら『マジンガーZ』は悪のロボットになっていたかもしれないのです。『マジンガーZ』の冒頭で甲児が言ってるじゃない。「きみがもし…、人間以上の力を持ったらどう使う？」って。「その力で世界を滅ぼす悪魔になるか、それとも世界を救う英雄になるか」。そういうことだと思う。どちらの可能性もあったわけです。そう考えると、すごくおもしろいでしょう？

魅力的な数々の武装、そしてリアリティとは

マジンガーZにはいろんな必殺技が登場しますが、そのほとんどはすごく単純な思いつきで生まれました。例えば、ロケットパンチは、僕自身が不精者だからなんだけど、「手が飛んでいって電気を消してくれたらなぁ」なんて思って生まれたし、ブレストファイヤーは「火の息が敵を溶かしたらおもしろいだろうな」なんて思って、それで胸の中にある熱い魂というか、そういう熱い思いが相手を溶かす、なんてカッコイイでしょ。熱い思いを伝えられたほうは、たまったもんじゃないんだけど。溶けちゃうんだから(笑)。おっぱいミサイルなんかは、本当に冗談というか(笑)。まあ、読者サービスみたいなものなんですけど、そういう思いつきはすごく大事にしている。

それはなぜかと言うと、僕はシンプルなモノにこそ、普遍性があると思うんですよ。それは本当に、わかりやすければ、わかりやすいほどイイと思う。

あとは、人間が生理的に「これはイイ」みたいに感じる部分を大事にしている。僕は、さっきも言ったけど、不精者だからロケットパンチがすごく好きです。だって、手が飛べばどう考えたって便利じゃない(笑)。だから「生理的にイイ」っていうのはそういうことで、すごく単純でイイと思うんだよね。

ガンダムを最初に見た時は、「なんでわざわざ、手に武器を持っているんだろう？」って思いました。あんまりピンとこなくて。「ロボットなんだから、内蔵すればいいのに」なんて(笑)。「そんなに複雑にすることないのになぁ、手に持って歩くなんて面倒臭いのに」なんて思ったけど。でもそれは僕が不精者だからなのかもしれなくて、今では「武器の取り替えが楽で、こういうのもいいな」とか思うよ。

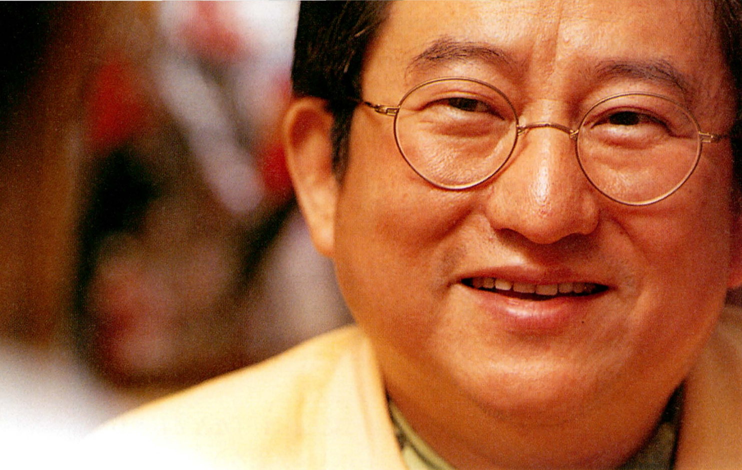
結局、馴染めばしっくりくるんですよ。だから、今では納得しているけど。それに最近のロボットアニメは、敵が軍隊だったりとかして、人数が多いから。味方の人数もすごく多いからね。そういう外付けの武器のほうが扱いやすいんだろうね、きっと。

ちょっと話が外れるけど、そういう外付けの武装とか、時代を反映しているというか、リアルになってきたと考えることもできる。

でも、僕が思うのはそうじゃないんです。マジンガーZは、おじいちゃんが個人で造っちゃったんだけど、巨大なロボットを造るのに必要な経済力とか、そういう部分はハッキリ言って頭に入ってなかった(笑)。実際問題として、マジンガーZを造るためには莫大な資金がかかるわけなんだけど、そこにはまったく触れないでストーリーは進んでいった。

当時はそれで問題なくロボットモノが成り立ったんだけど、今は違う。経済力とか、そういう側面まで考えないと、ロボットモノは成り立たなくなってしまったんです。だから、時代に則したとか、リアルになったとか、そういうことじゃなくて、ロボットが動いて敵を倒すということだけでは、読者が納得しないんだよね。「ここは辻褄があってない」とかさ(笑)。昔は、そんなことが気にならないくらい、純粋に楽しかったんですよ。それこそ、ロボットが登場するだけで。

話が戻るけど、そういう外付けの武器とか、やっぱり武器には弾切れがあったり、新兵器が登場したり、そういうリアルな面を伝えやすいんですよ。でも、そういうディテールに凝っちゃうと、余計に制約ができてしまう。キレイな言葉で言うと、夢がない、って思うんですよ、僕は。個人で巨大ロボットを持てたら…なんて、



ロボットモノにはすべてに共通して何か同じところがあるんだよね

すごく夢があるじゃない。それがさ、国家プロジェクトで、敵の軍隊を倒すためにロボットが造られて、それで主人公が選ばれて…なんて、サラリーマンじゃないんだから（笑）。夢がないよね、それじゃあ。リアリティを否定するわけじゃないんだけど、僕はロボットモノには夢があってほしいなぁと思う。少なくとも、夢のないロボットモノを僕は描きたくないです。

これからのロボットモノ、そして次の世代へ

僕、『エヴァ』を観たんですよ（笑）。さすがに全部は観てないんだけど。まあ、おもしろいなぁって思いました。主人公の心理描写とか、なんかすごいんだよね。ロボットの戦闘シーンもだけど。これからのロボットモノは、別に『エヴァ』に限ったことじゃなくて、きっとどんどん変わっていくと思う。新しい方向に。単にヒーローじゃ、もうダメなのかもしれないね。

…それで、話は変わるんだけど、僕は講談社の漫画賞の選考委員をやっているから、毎年ダンボールでドカッと漫画が送られてくるんだけど（笑）。僕は、律義だから全19巻とか、ちゃんと全部読むんですよ。今回は、『蒼天航路』とか『地雷震』とか、あとは『MONSTER』あたりが量が多かったかな。でも、みんなおもしろかったよ。少女漫画もいっぱい読んだなぁ。最後のほうなんか、クラクラしました（笑）。とにかく、ちゃんと全部読むんだけど、どれもすごくおもしろいんだよね。それで、何が言いたいかというと、やっぱり漫画はおもしろいんだよ。もちろん、アニメも。

じゃあ、「ロボットモノはどうか？」っていうと、これもやっぱりおもしろい。だから、別にロボットモノは廃れてもいなければ、つまんなくもないんだよ。ただ、安定期、もしくは停滞期にあるだけ、なんじゃないかなって思う。それに僕も、別にロボットモノがブームじゃないから描かないわけじゃなくて、たまたま描いていないだけだから。機会があれば、また新しいロボットモノを描いてみようと思っています。

ちなみに、今回読んだ作品の中で一番おもしろいと思ったのは『BERSREK』。あれはよかったな。迫力もすごかったしね。

僕は、映画もいっぱい観るんですけど。試写会は時間を合わせるのが面倒臭いんで、もっぱら自分でお金払って、映画館で観ます。

最近のだと、『エイリアン４』と『スターシップ・トゥルーパーズ』がよかった。それで、映画を観てて思ったのが、細かいことをいうとSF的にはどうこうとか、この武器はおかしいとか、やっぱりあるんですよ（笑）。さっきロボットモノについて言った時に、読者がリアリティを求めるみたいに言ったけど、なんだ自分もそうじゃないか、みたいな（笑）。でも、そんな細かいことは置いといて、全体を通して観て、やっぱりおもしろいんだよね。

もう、観ている最中は夢中で。手に汗握っちゃって（笑）。だから結局、娯楽としておもしろくできていれば、細かい話は抜きに、やっぱり楽しめると思うんですよ。だから、まだまだロボットモノは続いていくと思います。

ところで、『スーパーロボット大戦』でマジ

主役と敵役にまつわる、いくつかの質問

永井豪先生に、主役と敵役、どちらが好きですか？　などの質問をしてみた。マジンガーZの話からは外れてしまうが、非常に興味深い答えが返ってきたのでここに掲載する。

――『仮面ライダー』など、個性的な悪役が登場する作品には、必ずと言っていいほど悪役ファンがいますよね。それは先生の作品にも言えると思うのですが、先生自身は主役と悪役、どちらがお好きですか？

永井豪（以下、豪）：僕は漫画を描く時に、主役に入り込んで、主役になりきって描いているんだけど、時々、敵役に入り込む場合もあるんですよ。それは無意識のうちにやっていることで、夢中になって描いていると、そういうことがよくあります。例えば『デビルマン』のシレーヌの終わりのところなんか、デビルマンがほとんど悪役になっている。夢中になると、こういう逆転現象もよくあるんです（笑）。

――先生自身の作品の中で、特にお好きなキャラクターというのはいますか？

豪：うーん（笑）。基本的に、まあ全部好きなんですけど。僕はキャラクターを考える時に、あんまり好きとか嫌いとか、そういうことを考えないんだけど、漫画を描いて、ストーリーを進めていくと、だんだんと好きになってくるキャラクターっていうのがいる。そういう気持ちになるのは、悪役に対してが多いんです。描き込んでるうちに、どんどん魅力的になっていって、



永井豪の作品には、個性的な悪役が多い。マジンガーZに登場する、アシュラ男爵にはファン多し

気づくとすごい活躍しているという（笑）。

――そういう思い入れのある敵を、主役に倒させる時はどんな気持ちなんでしょうか？

豪：それはもう、すごく切ないですね。せっかく育てたのに…なんて（笑）。

――主役と敵役、考える時に苦労されるのはどちらですか？

豪：基本的に、どちらも苦労しますけど…そうですねぇ、敵役でしょうかね。やっぱり「イイ敵」を作ろうと思いますからね。僕の作る敵は、みんなストレートなんですよ。小細工をしたり、逃げたりしない。絶対に正面からぶつかっていく。まあ、単純なだけなんですけど（笑）。だから、苦労とは違うのかもしれないけど、思い入れはすごくありますね、敵役に。



ンガーZが他のロボットとかと一緒に登場しますが、それってすごく不思議な感じがしますけど、でもあんまり違和感ってないよね。

きっと、ロボットモノにはすべてに共通して、何か同じところがあるんだよね。作品は違えど。マジンガーZで育った子供が大人になって、その人が子供と一緒にプレイするわけじゃない。それってすごいおもしろいと思う。これも、ロボットモノが共通して持っている何かの成せる技なのかな。こういう企画がまたあれば、ぜひ参加したいと思います。

■取材・構成・文／藤澤弾　撮影／清野泰弘

永井豪　世紀末展

漫画家、永井豪が創り出した、ギャグ、SF、巨大ロボットなどは日本国内のみならず、国外においても文化的影響を及ぼした。「永井豪　世紀末展」では、永井豪の30余年にわたる制作活動をカラー原画約200点、ページ原画約200点、国内外のアニメーション作品、出版物、玩具、ゲーム機器など幅広いジャンルで多角的に紹介する。「永井豪のすべてがわかる」と言っても過言ではないこの展覧会は、下記の日程で開催される。永井豪フリークだけではなく、『スパロボ』で永井豪に興味を持ったという人でも満足できる展覧会なので、ぜひ足を運んでほしい。

■国内展
いわき市立美術館：
1998年7月4日（土）～8月16日（日）
三越美術館・新宿：
1998年8月27日（木）～9月13日（日）
北海道立旭川美術館：
1998年10月24日（土）～12月20日（日）
など、2000年まで全国巡回予定
■海外展
フランス・トゥロン市、バレー・ネプチューン・コンベンションセンター：1999年4月
など、その他の会場も検討中

お問い合わせは、
東京中日新聞事業部　阿部康
（TEL：03-3595-4834）まで

おもちゃにするのが大前提なんですよ。作品論の前に、まず商品化を考えるわけです。

大河原邦男

武装型ロボットの発案者

ガンダム、ザクといった普遍的なデザインの巨大ロボットを作り出した、大河原邦男氏。これらのデザインにはモチーフがあったのか？　また、氏はロボットについてどのような考えをもっているのか？　"ガンダム・ブーム"を振り返りつつ、お話をうかがった。



PROFILE

おおがわら　くにお・1947年生まれ。タツノコプロ時代に『科学忍者隊ガッチャマン』でメカデザイナーとしてデビュー。『機動戦士ガンダム』以降、すべてのシリーズにかかわる。その他の代表作として『タイムボカンシリーズ』『ダイターン3』『装甲騎兵ボトムズ』『勇者王ガオガイガー』など。今の20代後半から下の世代は、まさに大河原メカで育ったと言える。

ガンダムやザクのデザインを思いついたのは、偶然みたいなものなんだ。何かを参考にしたとか、何かに影響を受けたとか、そういうのはまったくなくて。僕はよくインタビューなんかで、「洋書を参考にしてる」なんて答えるんだけど、それはただのカッコつけなんだ（笑）。

実際に洋書を参考にしてロボットのデザインをしたことなんてないし、できるわけもない。じゃあどうやってデザインを考えるのか？　ってことになるけど、言ってしまえば思いつきだね。インスピレーションとは、ちょっと違うんだけど。

ガンダムは、いや、サンライズの作品はほとんどそうなんだけど、まずおもちゃとして商品化されるのが大前提なんだ。だから、デザインがどうのっていう作品論の前に、おもちゃとして作れて、子供が喜ぶようなデザインにしなくちゃならない。だから、例えば頭の中にこれこれこういうデザインがあって、なんてのはまる

で必要ない。

こういう風に言うと、すごく大変そうに思われるんだろうけど、これが僕には、実にピッタリでね。僕はもともと、タツノコプロで背景とかを描いていたんだ。それで、タツノコプロはあまりロボットモノをやっていないから、当然、僕の頭の中にロボットのデザインなんてまったくないじゃない。「こういうロボットを描きたい」なんてアイデアがまったくないんだよね。だから、サンライズからある程度のデザインオファー、例えば「合体するロボットが主役で」とかの注文があって、それを踏まえたデザインを僕が描くという作業的流れが、すごくやりやすかった。

ロボットデザイン、という作業の苦労、そして楽しみ

当時、ロボットデザインを専門にやる人間なんていなかったわけだけど、あんまり苦労はなかったね。

たしかに、先輩の仕事をヒントに…というのができないのはツライところではあったけど、そのぶん好き勝手にできて楽しかったよ(笑)。それになんと言っても、「このデザインは○○さんに似てるね」なんて言われる心配もないんだから。僕が一番恵まれていたと思うのはそこだね。

ロボットのデザインなんて、1本やってもたいしたお金にはならないんだよ、これが(笑)。だから、とにかく早く仕上げて、すぐに次の作品をやらないと生きていけない。そういう状況だったから、同業者が少ないというのはすごく助かったね(笑)。

だから、今現役でロボットのデザインをしている人とか、新しく入ってきた人なんかは、すごく大変だろうね。同業者がいっぱいいるんだから。まあでも、これは現役でやってる僕にも言えることなんだけど(笑)。

それで、僕は『ガッチャマン』でこの業界に入ったんだけど、『ガッチャマン』は2年くらい続いたのかな？　それでそのあとに『テッカマン』とかをやって、『タイムボカン』シリーズなんかをやって。タツノコプロに4年間、お世話になったんだけど。とにかく、日々勉強だったね。それでさ、『タイムボカン』なんかはギャグが多いじゃない。僕はシリアスなやつをやったり、ギャグっぽいのをやったり、すごく色々な作品をやったけど、そうすると相乗効果でデザインの幅が広がるんだよね。

例えば、ずーっとシリアスなやつをやってると、どうしてもデザインがワンパターンになってくる。でも僕の場合は、たまたまだけど、いろんな作品をやったおかげでワンパターンにならなくてすんだ。



今の人達って、例えばガンダムに影響を受けて、「ガンダムみたいなのを作りたい」なんていって業界に入ってくるけど、よくワンパターンにならないもんだなぁって感心するよ。僕だったら、そういう前例がいっぱいある状態でこの業界に入ったら…、一体どうなっていたんだろう。考えたくないな(笑)。

商品化を前提にしたデザインの"制約"

それで、さっきはサンライズからある程度のデザインオファーがあって、それが僕にとってやりやすいって言ったけど、商品化が前提にあるということで、デザインに制約が出てくる。

例えばガンダムの場合、最初にコアがあって、そのコアを中心にパーツが合体するロボット、という注文だった。上半身と下半身とコアを合体させる、なんて子供は絶対に飛びつくじゃな



先人たちがいないのは大変だったけど、そのぶん好き勝手にやれたのが大きかった。

永遠の敵ロボット、ザク

大河原氏は、ご自分でデザインされたロボットの中でザクが一番のお気に入りらしい。どういった点が気に入っているのかをズバリ聞いた。

——ザクが一番のお気に入りとのことですが、その理由は？
大河原：あまり苦労をしないでイイ結果が出せたからです（笑)。
——と、言いますと？
大河原：富野さんから、ガンダムの敵役というイメージが全面に出たロボットをデザインしてくれと言われて、それで「じゃあ、こんなのどうですか？」って渡したら、一発OKで（笑)。まあ、多少の変更はありましたけど、すごくスムーズにOKが出て。しかも、その後の評判がよかったんですよね、ザク。
——なるほど。やはり一発OKだと気分がイイものですか？
大河原：そりゃあもう（笑)。すぐに次の仕事に取り掛かれますし（笑)。稼がないといけないからね。まあでも、チューブをむき出しにしたりとか、デザイン的にも好きだけどね。
——モノアイも大河原さんのアイデアですか？
大河原：いや、モノアイは富野さんのアイデア。そうそう、富野さんからのザクのオファーの時に、モノアイを使ったロボットにしてくれって言われたんだよ。あれは上手くいったね。すごく"ザク"って感じがするでしょう(笑)。



ガンダムよりもザクが好き、というファンは意外に多い



モノアイ。ギョロギョロと動くあたりに、敵という感じが漂う

い。もしかしたら、コアをなくしたらまた買わないといけない、なんて戦略があったのかもしれないけど(笑)。それがコアファイターになったわけだけど、そのへんは富野さんと話し合って決めていった。富野さんには最初から明確なビジョンがけっこうあって、僕は結果的に、サンライズからの注文を聞いて、さらに富野さんからの注文を聞いてという具合に、それなりにビジョンが固まった段階からロボットのデザインに取り組んだ。だから、ガンダムに関しては、富野さんの介入した部分が大きいから、あんまり僕のオリジナルだとは思っていないんだよね。

でも、敵のロボットは違うんだ。当時はね、敵なんかはおもちゃに、つまり商品化なんてされなかったんだよね。だから、サンライズからのオファーなんてないし、富野さんも敵のロボット1体1体に細かい注文なんてつけないから、やりたいようにやれたんだ。そういった意味で、敵のロボットはデザインしていて楽しかったなぁ。

デザインしたロボットが動きを得るという現実

僕はロボットのデザインはするけど、ロボットの動きはあんまり考えないんだ。本当にデザインだけ。配色もあんまり考えないくらいだからね(笑)。それで、僕のデザインしたロボットが、アニメーションとして動くわけでしょう。もちろん、動かすのは僕じゃなくて演出家さんだけど。でね、アニメーションっていうのは、すべて嘘だから。嘘は嘘なりに存在感を持たないと意味がない。つまり、僕のデザインした架空のロボットは、動いてこそ存在感を持つんだよ。だから、本当はロボットの動きまで考えてデザインをしたほうがいいのかな、とも思うんだけど…。時間的な問題もあるし、やっぱり、僕は演出家じゃなくてデザイナーだから、動きまでは考えないんだ。

例えばザクなんかは、シナリオがまったくできていない段階で、すでにデザインが完成していたわけなんだけど、これって変だと思うでしょ？　だって、まだどんな話になるのか、まったくわかっていないのにロボットだけは出来上がっている、なんてさ。でも、この業界ではこれが普通なんだ(笑)。演出家さんの腕次第なんだよね。ロボットを生かすも殺すもさ。それでザクは、チューブを引きちぎられるなんて演出をもらって、「人間臭さが出ていてイイ」とか好評価で。演出家さんがカッコよく動かしてくれたおかげで、僕の評判も上がるという(笑)。

でもこれはイイ例で、悪い時もある。というか、悪い時のほうが多い。

例えば『ガッチャマン』なんて、基地のデザインにOKが出て、「あー、終わったー」なんて思ったら、「すいません、入り口がないんですけど」なんて言ってさ(笑)。いざ動かす段階になったら、「あれもない、これもない」なんて。しかも、1回や2回の話じゃないんだな(笑)。それで無理やり入り口を付けたりしてさ。

でもまあ、そのちょっと前の時代なんて、飛行機が曲がる時に胴体まで曲がってたんだから(笑)。飛行機が"く"の字になるんだよ？　さすがにそれは、デザインの問題じゃないからねえ。

変化してきたガンダムというロボット

最近のロボットは、足が長くなってきている。実際、人間の身長って昔よりも高くなっているでしょ。実はロボットもそうなんだよ。若いデザイナー、クリエイターが入ってきて、ロボットのデザインは変化した。僕はその変化についていくのが精いっぱいだよ（笑)。新しい企画に参加して、デザインをするじゃない。それで、ちょっとでも気を抜くと、ついつい身長の低い、足の短いロボットになっちゃうだな。初代のガンダムと、最近のガンダムを比べて見るとわかるよ。足の長さがずいぶん違うから。

あとは、全体的にゴツゴツとしているロボットが多いよね。重装っていうのかな。ああいう感じのデザインもこなしていかないとダメだから、大変だよ僕(笑)。でも、若い人たちと仕事をすると刺激になっていいね。

それでさ、若い人たちに点数つけるわけじゃないけど、敵のロボットのデザインを見ると、その人の力量がわかるんだよね。敵のロボットって、主役に比べて制約がないから、デザイナーの個性がすごく出る。そこでカッコ悪いロボットを作るようなやつは、ハッキリ言ってダメ。主役のロボットなんてのはさ、けっこう誰にでも作れるもんなんだよ。

だから、僕は敵のロボットを作るのが好きだし、そっちのほうがやる気も出る。やっぱね、主役を食っちゃうような敵を作ろう、って意志がないとダメだよね。

昔は、敵のロボットはいわゆる"やられメカ"でさ。けっこう適当に作られる傾向があったけど、今はむしろその逆なんだよね。主役ロボットは、ベースというか、下敷きがいっぱいあるじゃない。その点、敵のロボットには無限の可能性がある。昔と違って、ちゃんと商品にもなるし(笑)。

だから、僕は敵のロボットにこだわりを持つ。若い人たちはどうかわからないけど、最近は個性的な敵が少なくなってきてるような気がするなぁ。

夢の共演、その感想。

『スーパーロボット大戦』はね、「遊んでるなぁ」って思ったよ。だってさ、昔だったら有り得ないことだよ？　スポンサーの問題とかさ。よくできたよね。

だから、「遊んでるなぁ」って思う。『スーパーロボット大戦』を作った人は、きっと楽しかっただろうな。いや、でも、ひょっとしてツラかったかな？　あんなに世界観の違うロボットたちを、同じ舞台で戦わせてるわけだからね。

もしかして、一番楽しいのは僕みたいなデザイナーなのかな？　あ、ゲームをする子供たちか(笑)。とにかく、よくやったなぁ、遊んでるなぁ、って感じ。僕、最近はゲーム関係の仕事もやったりしてるんだけど、こういうゲームを見ると、けっこうゲーム業界もいいな、なんて思ったり(笑)。でも、やっぱり僕はアニメの人間ですけどね。

■取材・構成・文／藤澤弾　撮影／片山よしお



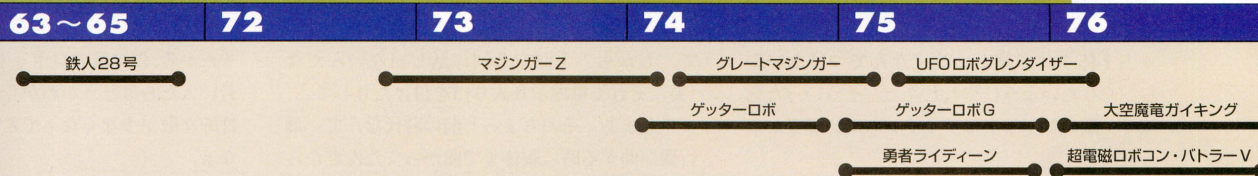
若い人が入ってきてデザインは変化している。僕はそれについていくので精いっぱいだよ(笑)。

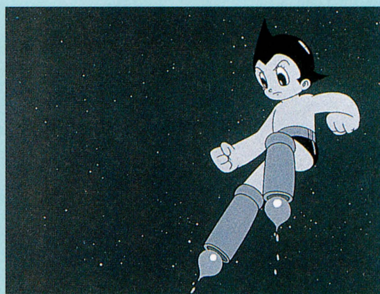
ロボットアニメの歴史

ANIME ROBOT CHRONICLE

昭和初期に『鉄腕アトム』がテレビに登場してから、現在までに数多くのロボットアニメが登場してきた。鋼のボディと無限のパワーで敵と戦うスーパーロボットの雄姿は、たくさんの子供に夢とロマンを与えてくれた。ここでは、そんなロボットアニメの歴史を紹介する。

ロボットアニメの変遷とその他の動き





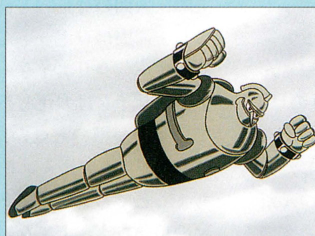
←体内に7つの機能を搭載した十万馬力のロボット。産みの親は天馬博士

鉄腕アトム

すべてのアニメの原点にして、一番最初のロボットアニメ。戦闘用ロボットというよりは、人間と共存するためのサイボーグという感じが強い。

鉄人28号

戦闘用巨大ロボットの始まりとも言える作品。所有武器はなく、拳や脚を使用する格闘戦しかできない。



↑最初は空を飛べなかったが、改造によって問題は解決した



↑3機のメカが合体して誕生するザンボット3必殺のムーンアタックで敵を粉砕!!

無敵超人ザンボット3

合体型ロボットの流れを汲むアニメ。飛び道具から剣、槍など様々な武器が搭載されている。

時代とともに愛されたロボット

マジンガーZ

ロボットアニメの草分け的作品

黒いボディが目印のスーパーロボット。どんな攻撃にも耐えられる頑丈なボディは、「鋼の城」の名に相応しい。

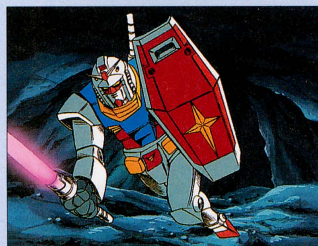


↑ゴードン大公と死闘を繰り広げるマジンガーZ。スーパーロボットの元祖である

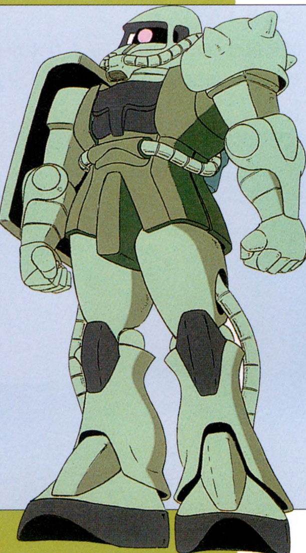
機動戦士ガンダム

リアル系ロボットが初登場

リアル系ロボットの代表格。この作品の終了後も新しいガンダムが登場し、その数は20体以上にも及ぶ。



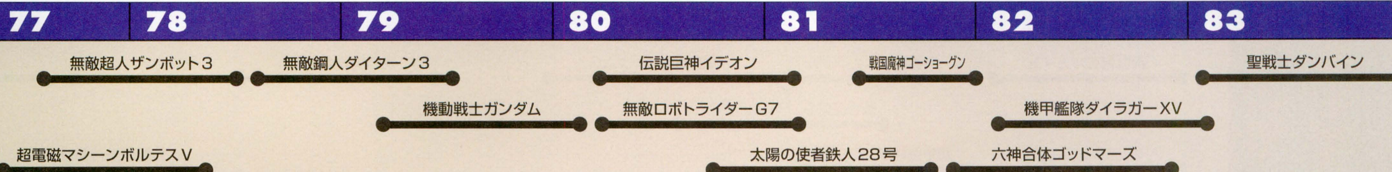
↑ビームサーベルを引き抜くガンダム。この機体だけで、1個艦隊の戦力に匹敵する

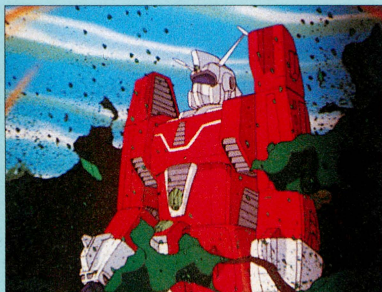


ロボットアニメの傾向
1960〜1980

テレビの登場とともに、進化してきたロボットアニメ。63年に『鉄腕アトム』が始まり、4年間という長期放映の後、時を置かずに『鉄人28号』が放映開始された。鉄人は巨大ロボットの元祖とも言うべき作品で、「リモコンで操作されるロボット」という概念を生み出した。その後、7〜8年ほどのブランクが空いた後に登場したのが『マジンガーZ』である。コクピットに乗り込んでマジンガーを操縦する主人公や、ロボットに搭載された装備の存在は、これ以降に登場するロボットに多大な影響を与えている。また、マジンガーの後には『勇者ライディーン』や『ゲッターロボ』といった変形・合体が可能なロボットが誕生し、これ以降に登場したロボットアニメにも、変形合体機能を搭載したロボットが次々と登場していった。

79年の『機動戦士ガンダム』にもそのような機能が組まれていたが、それ以上に大きかったのが、「リアルタイプのロボット」という概念。その後に登場した『太陽の牙ダグラム』や『装甲騎兵ボトムズ』も、リアルタイプのロボットという概念のもとに誕生した作品である。ガンダムの登場は、ロボットアニメ界のターニングポイントと言っても過言ではないだろう。これ以降のロボットアニメはスーパー、リアル2路線で展開する。





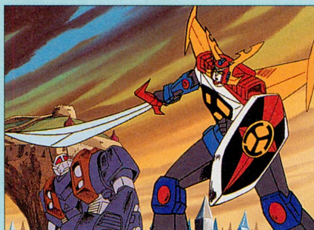
←謎の無限大エネルギー「イデ」を内部に秘めた巨大ロボット。惑星を両断できるパワーを持つが、人類の手では制御できない

伝説巨神イデオン

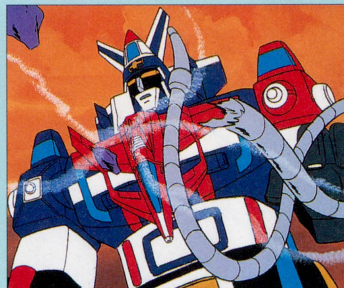
第6文明人によって制作された遺跡ロボット。ロボットの存在自体が謎に包まれているという、放映当時では珍しいシチュエーションのメカであった。

最強ロボダイオージャ

50もの惑星を統合するエドン王国の権威を象徴するロボット。3機の小型ロボットが合体することで誕生する。ロボット版水戸黄門とも言うべきこのアニメ。全体的に重苦しい感じのストーリーがなかったのが特徴。



←悪徳領主や腹黒い宇宙人は必殺の電光雷鳴剣で一刀両断!



←主役級ロボットの中では、合体マシンの数が最多を誇るダイラガー

機甲艦隊ダイラガーXV

戦闘機や車、潜水艇といった15体の小型マシンが合体して完成するロボット。パイロットは15人おり、中には異星人も存在する。

主役メカは地球破壊ロボット

六神合体ゴッドマーズ

ギシン星の皇帝ズールが地球破壊を目的に作らせたロボット。敵味方の立場に分かれた主人公兄弟が女性ファンに好評であった。



←主人公が乗り込むガイヤーをコアとし、スフィンクス、タイタン、ウラヌス、シン、ラーが6神合体して誕生する。マーズフラッシュと呼ばれる巨大な剣が武器

登場ロボットはすべて歩行系

太陽の牙ダグラム

ゲリラチーム「太陽の牙」を象徴する、コンバットアーマー(人型機動兵器)。ガンダムに次ぐリアルロボットである。

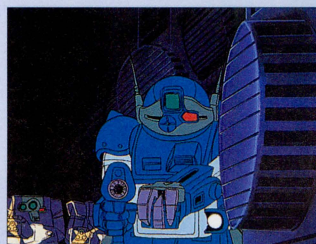


↑このアニメに登場するメカのほとんどが歩行移動型。飛行や車輪型のロボットは登場しない

ロボットを使ったスポーツ格闘が初登場

装甲騎兵ボトムズ

ガンダム、ダグラムに次いで登場したリアルロボット。ロボット同士のスポーツ格闘が行われたアニメ。



↑最終話直前で登場した主人公専用のアーマードトルーパー、ラビドリードッグ

ロボットアニメの傾向

1980～現在

70年代末に登場した『機動戦士ガンダム』により、ロボットアニメ界ではリアルロボットが増加していった80年代。『聖戦士ダンバイン』や『重戦機エルガイム』、ガンダムシリーズの続編である『機動戦士Ζガンダム』と『機動戦士ガンダムZZ』とまさにリアルロボットのオンパレードであった。しかし、スーパーロボットも負けていたわけではなく、『六神合体ゴッドマーズ』や『戦国魔神ゴーショーグン』、『超獣機神ダンクーガ』といった人気タイトルも多数登場している。

また、リアルロボットとスーパーロボットのどちらにも言えたのがパイロットの幼年化。『魔神英雄伝ワタル』や『絶対無敵ライジンオー』、『新世紀エヴァンゲリオン』のように、小～中学生ぐらいの年齢のキャラクターがロボットのパイロットを務めるという作品が増加し、低年齢の子供を無理なくロボットアニメの世界に引き込んだ。

90年代には『勇者エクスカイザー』や『勇者王ガオガイガー』の勇者シリーズや『絶対無敵ライジンオー』などのエルドランシリーズといったシリーズ作品が登場。これにより、シリーズを通じてファン層を広げることに成功した。また、変形合体を行うメカに関しても、新幹線やジェット機等、身近な機械を使用するようになった。

ロボットアニメの変遷とその他の動き

84 85 86 87 88 89 90

- 重戦機エルガイム
- 機動戦士Ζガンダム
- 機動戦士ガンダムZZ
- 魔神英雄伝ワタル
- 蒼き流星S・P・Tレイズナー
- 超獣機神ダンクーガ
- 機動警察パトレイバー



⬆異星文明の手によって開発されたゴーグ。主人公の悠宇とともに冒険の旅に出る

巨神ゴーグ

地図から抹消された孤島、オウストラル島で発見された謎の巨大ロボット。異星人ゼノンの意思が宿っており、自分の意思で行動できる。

絶対無敵ライジンオー

地球の守護神エルドランに託された戦闘ロボ。小学校がロボットの発進基地になるというアイディアが凄かった。



⬆後半に登場したバクリュウオーと超無敵合体することでゴッドライジンオーが誕生する



⬆ダ・ガーンXは勇者ガ・オーンと合体することでグレートダ・ガーンGXに変身

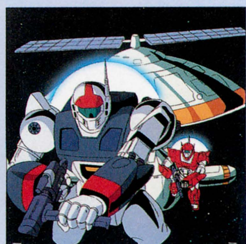
伝説の勇者ダ・ガーン

サンライズ勇者シリーズの第3弾。主役メカのダ・ガーンは、地球が自らを守るために作り出した守護神。

時代とともに愛されたロボット

銀河漂流バイファム

異星人の侵略により母星を脱出した、13人の子供たちの奮闘記。主人公がバイファムで戦うシーンは迫力満点。

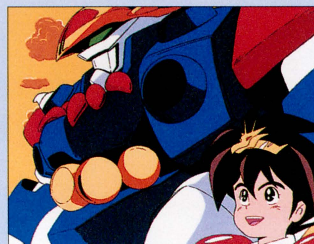


⬆13人の子供たちに残されたラウンドバーニアン、バイファムとネオファム

子供がロボットを操る姿は爽快の一語！

魔神英雄伝ワタル

RPG人気が最高潮の時に制作されたロボットアニメ。魅力的なキャラクターや魔神は現在も高い人気を誇る。



⬆主人公の戦部ワタルと彼の魔神（マシン）である龍神丸。必殺技は背中の登龍剣

救世主のパートナーは意志を持つ魔神



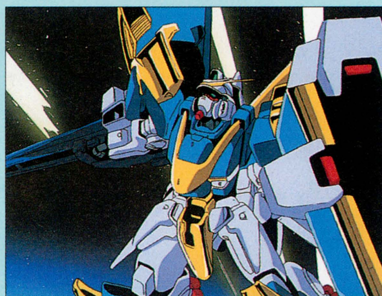
放映時間でみるロボットアニメの動き

ロボットアニメが放映される時間帯はだいたい統一されており、ほとんどの作品が夕方5時〜夜7時までが基本であった。視聴者のほとんどが子供ということもあってか、この時間帯以外で放映されることはあまりなかった。例外として、『超時空要塞マクロス』を筆頭とする『超時空』シリーズが昼の2時からの放映だったが、これは日曜日放映のアニメなので、子供が見られないという問題は特になかった。

また、ガンダムシリーズの最終作である『機動新世紀ガンダムX』は、スタート時は金曜日の夕方5時から放映されていたが、途中から土曜日の早朝6時に変更となり、全39話をもってテレビシリーズの幕を下ろした。

近年は深夜にもアニメが放映されていることがあるが、そのようなアニメのほとんどは内容の過激さから夕方、もしくはゴールデンタイムに放映できない作品が多い。また、『新世紀エヴァンゲリオン』のように、夕方放映のアニメでも難解な内容の作品も増加してきており、単純な内容のロボットアニメが減少していく傾向が強くなってきている。唯一、『勇者王ガオガイガー』等の勇者シリーズだけが、勧善懲悪のストーリー展開を最後まで貫いていた。





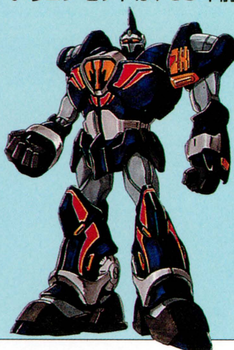
←数々のパワーアップを経て、最後に登場した最強のVガンダム。V2アサルトバスターガンダム

機動戦士Vガンダム

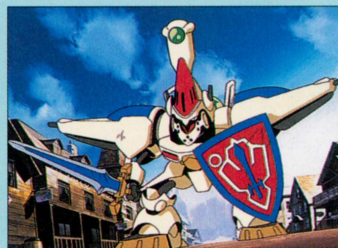
7年ぶりに登場したテレビシリーズのガンダム。本作だけで、7体ものVガンダムが登場した。

超電動ロボ鉄人28号FX

60年代に放映された「鉄人28号」の続編。鉄人28号FXを操って犯罪者に立ち向かうというコンセプトは、30年前のままである。



←鳥型の「鉄人17号フェニックス」と合体することで飛行能力を有する。この作品では、初代鉄人28号も頻繁に登場し、FXのサポート役として活躍する



←普段、リューはカードの中に眠っており、召還することで出現する

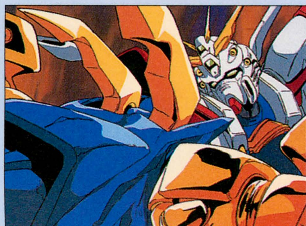
覇王大系リューナイト

中央に巨大な剣がそびえる世界、アースティアで活躍する「リュー」使いの物語。リューとは意思を持つロボットのようなもので、精霊石の力により、上位クラスにパワーアップする。

拳が光って唸るアツイ奴！

機動武闘伝Gガンダム

ガンダムシリーズ15周年を記念して制作された作品。ガンダム同士の戦いがアツい、格闘アニメだ。



↑主人公ドモンが操るGガンダム。必殺技は爆熱ゴッドフィンガー、他多数

決戦兵器は人造人間

新世紀エヴァンゲリオン

社会現象にまで発展した、超人気アニメの決定版。厳密にいうと、エヴァはロボットではなく人造人間。もちろん心も持っている。



↑登場人物の葛藤シーンも凄かったが、エヴァと使徒との戦いもなかなか見応えがあった

最後の勇者はサイボーグとフュージョン

勇者王ガオガイガー

勇者シリーズ最終作で、使用する武器のほとんどが工具というもの凄い作品。中でも釘抜きはインパクトが強かった。



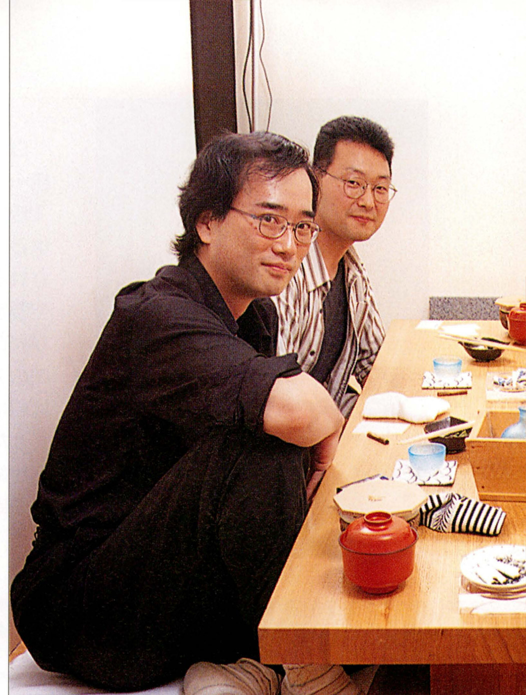
↑3体のガオーマシンとファイナルフュージョンを行うことで誕生する、最後の勇者

クリエイター座談会

メカデザインのトップランナーが語る

ROBOT MANIAX

アニメロボットが時代とともに変化し続けていることは、前頁でわかったが、実際のメカクリエイターは、この変化をいかに受けとめてきたか。ここではアニメ、ゲームのクリエイターにロボットの原点から未来まで、まさにマニアックに語り合ってもらった。『スパロボ』の世界からは離れるが、ロボットファン注目の座談会だ！



⬆若手からベテランまで、SFアート界を代表するクリエイターたちがここに結集！　とはいえ、世代的には40歳前後10年程度に収まってしまうけっこう狭い世界かもしれない

クリエイターたちのロボット原体験そしてマニアックなルーツとは？



横山宏
よこやま　こう

プラモデルも作れるイラストレーターとして、舞台美術、小説のカバーイラストからジオラマまで幅広く手掛けている。最近は『フロントミッション』を始め、『カルネージハート』や『ゼクシード』などのゲームにも多数参加。独特のメカにファンも多い。



出渕裕
いずぶち　ゆたか

『スーパーロボット大戦』シリーズに登場しているメカでは『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』と『機動戦士ガンダム0080ポケットの中の戦争』に登場した全MS、『聖戦士ダンバイン』に登場した一部オーラバトラーなどをアニメスタッフとしてデザイン。



大畑晃一
おおはた　こういち

『スーパーロボット大戦』シリーズに登場しているメカでは『トップをねらえ！』のガンバスターやマシン兵器をアニメスタッフとしてデザイン。『機動戦士ガンダム逆襲のシャア』のデザインで出渕氏を手伝っており、自称出渕裕の舎弟だとか。



山根公利
やまね　きみとし

現在放映中の『カウボーイビバップ』のメインメカデザイン、OVA『機動戦士ガンダム第08MS小隊』の新型陸戦用ガンダム、RX－79（G）Ez－8（イージーエイト）のデザインなどを担当。本座談会における最年少メカデザイナーであるが、それでもすでに30ウン歳。

──いきなり大前提の質問になりますが、ロボットの定義とは何でしょうか？

出渕裕（以下出渕）：やはり、チャペック[※1]じゃないですか（笑）。

──アシモフの三原則[※2]というのも思い浮かびますけど、日本ではアニメの中で独自のロボット観が生まれているとも思うんですが。

出渕：横山さんもそうだと思うけど『鉄腕アトム』[※3]とか『鉄人28号』[※4]だよね。

横山宏（以下、横山）：あと、『エイトマン』[※5]とか、そこらへんだよね。

出渕：僕らなんかの、30代後半から40代くらいの人になるとそうなっちゃうよね。

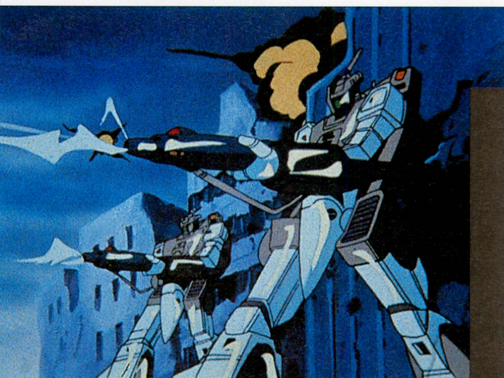
横山：『魔神ガロン』[※6]もそうだったけど、そのへん

※1　**チャペック**：チェコスロヴァキアのジャーナリストで戯曲家、カレル・チャペック（1890～1938）。代表作、戯曲『R.U.R』（1920）で初めてロボットの名を用いた。ただしこのロボットは、奴隷的労働に従事する合成人間であった。

※2　**アシモフの三原則**：生化学者でSF作家のアイザック・アシモフ（1920～1992）が『われはロボット』（1950）などその著作の中に呈示した知能

日本とアメリカ、過去と未来で、「ロボット」の意味、らしさは変わる





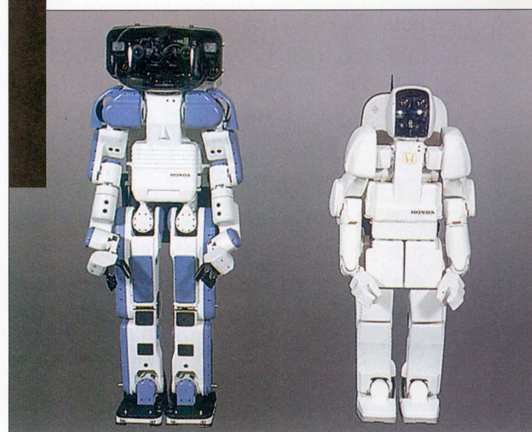
⬆一見F-14にも見える戦闘機がロボットになるというギミックで衝撃を与えた『超時空要塞マクロス』のバルキリー。その機体にマーキングされた数字や記号、模様など全てが現用の戦闘機を彷彿とさせる
© 1982ビックウエスト

のアニメやマンガではいろんなメーカーからおもちゃが出るんだよね。ガロンだと、ブリキのおもちゃだったんだけど、胸がパカッと開いてピックが見えるメカニックも再現されてたり。そういうところから入っていってるんで、そのキャラクターの出来のいいオモチャのあったやつは結構好きになって。だからロボタンとかも好きだった（笑）。あとは『ウルトラセブン』[※7]のロボット系の宇宙人がすべてかなあ。

出渕：キングジョー[※8]とか、ユートム[※8]、それにクレージーゴン[※8]なんか？　あと日本発のブリキおもちゃとしては『禁断の惑星』のロビー[※9]とかも。
横山：だからロボットといったって単体がどうしたというじゃなくて、その作品の中でカッコ良かったかカッコ悪かったかだけなんだよね。

変転を続けるロボットのイメージ 加速する現実が、らしさを変える

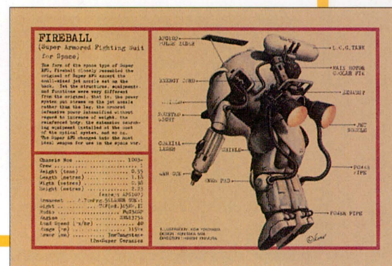
――アメリカで日本的なスーパーロボットは？
横山：日本の影響受けて、だよね。『ROBOTECH』[※10]とか。第一『エイリアン2』[※11]のパワーローダーなんか『戦闘メカザブングル』[※12]っぽいメカだから。
山根公利（以下山根）：一般的にはガンダムが影響与えたとも言われていますが？
出渕：ガンダムって、意外と向こうじゃ受けないんですよ。シオンだし[※13]（笑）。
大畑晃一（以下大畑）：で、引いちゃう（笑）。
出渕：それに向こうは、どちらかというと勧善懲悪が好きだから。『マクロス』が受けたのは、F-14トムキャット[※14]みたいな戦闘機が、いかにもアメリカンな感じのマーキングをして、訳のわからない異星人と戦うからだし（笑）。
大畑：日本のヒーローは欧米と比べると肉体派じゃないんですから。日本人って肉体的に貧弱だから、マスク被ったり、プロテクター付けたり、怪物に変身しないとヒーローがやれない。日本の、「人が乗り込むロボット」というのも根底では同じなんですよね。
出渕：日本で言われているロボットというのは人が乗り込むもので、海外のロボットとはかなりズレてる。海外では『メトロポリス』のマリア[※15]とか、アシモフのロボットとかになるから。
大畑：私はフランケンシュタインの怪物[※16]あたりがルーツじゃないかと思うんですよね。
横山：結局、フランケンシュタインの怪物にしろ、人型のモノで知性を持っているみたいなモノがロボットって、日本では言えるんだけど。結局日



⬇そのスムーズな動きで関係者に衝撃を与えた本田技研のPシリーズ。今後の架空メカに大きな影響を与えるであろう

CREATORS WORKS 横山宏

SFイラストレーターであり、また造形家でもある横山氏は、今回の参加者中で唯一のSF作家クラブ会員であり、SF大賞のトロフィーの造形の担当者でもある。そんな横山氏の名を広く知らしめたのが『ホビージャパン』誌に1982年から3年余りの間発表が続けられたSF3DOと呼ばれる架空メカニック群であった。キット化もされ、好評を博したこの一連のシリーズは現在『マシーンネンクリーガー』と名を変え再版されている。



➡日東科学教材から再版された『ファイアボール』パッケージ
© KOW YOKOYAMA

を持つロボットが守るべき行動基準。第一原則、ロボットは人間を傷つけてはならない。また人間を傷つけるような危険を見逃してもならない。第二原則、ロボットは第一原則に反しない限り、人間の命令を守らねばならない。第三原則、ロボットは第一原則、第二原則に反しない限り、自分を守らねばならない。ロボット三原則ともいう。
※3　『鉄腕アトム』：漫画家、手塚治虫の代表作であり、日本のロボットモノのルーツ。
※4　『鉄人28号』：リモコンで動くロボット、鉄人の活躍を描く。1956年に登場。横山光輝作。
※5　『エイトマン』：1963年、原作、平井和正・作画、桑田次郎によるハードなSF調ロボット漫画。アトム、鉄人と列び称せられることが多いが、平井和正はエイトマンをサイボーグとして描いた。
※6　『魔神ガロン』：手塚治虫の漫画。地球に送り込まれた謎のロボット、ガロンの捲き起こす騒ぎを描く。ピックは少年の姿をした心のこと。
※7　『ウルトラセブン』：1967年10月から1年間放映されたシリーズ第4弾。円谷プロ。
※8　キングジョー、ユートム、クレージーゴン：『ウルトラセブン』に登場した敵ロボット。
※9　『禁断の惑星』のロビー：1956年MGM作

本人は宗教観がないから平気でそういう人型の物をボコボコ作ったりできるわけでしょ?
出渕:だから、本田のP2みたいなものは日本でしかできない。欧米では人に似せた機械というか、人型のものを作っていいのは神だけという、そういう感覚ってあるから。で、日本は今の研究者たちが鉄腕アトムを作りたいと言っていたように、文化的な土壌が欧米とは違ってて、宗教的タブーがないから何でもアリなんです。
横山:ブレーキないからね。
山根:でも『ロボコップ』[※17]では、デジタルな動きでロボットらしさを表現していたのに、いきなり身近な日本のメーカーがあああいうモノをポンと作っちゃって。人間みたいな動きをするロボットは当分できないと思われてたのに(笑)。
出渕:そうそう。ロボットらしさというのが機械的な動きだったのに。あれだけの動きのモノが作られちゃうと、それがリアリティをなくす時代がすぐそこまで来ているのかもしれない。逆に、人が殺陣しているようなアニメーション的な滑らかさで動くロボットの方が、動きとしてはリアルなモノに近くなっていくかもしれない。あの頃は、ロボットっていうよりも、キャラクターっていうかんじが強かったけれど。
山根:まだ、映像としては機械的な方がらしいかな? という気はするんですけどね。

戦うロボットが多いアニメ 敢えて戦わないロボットを

――しがらみなしに、好きなデザインをできるとしたらどんなロボットを描きますか?
横山:その時自分がカッコいいと思ったやつだね。デザインにはカッコいい悪いしかないから。
山根:僕は、自分が一番影響を受けたものかな?


⬆膨大な量のミサイルが乱舞するシーンは、板野サーカスと呼ばれる。『マクロスプラス』より

アニメーションのロボットならではのカッコいいデザインのポイント

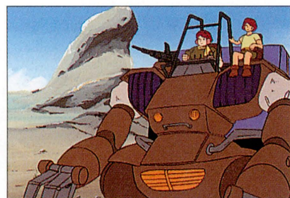
『サイレントランニング』[※18]のドローンとか、ああいう少し機械的なデザイン。非人間的なんだけど、すごく人間的でかわいいんですよ。
――動いたらカッコいいとかカッコ悪いとかは?
横山:動くデザインしか考えないから。
出渕:こういうデザインだとこういう殺陣が考えられるとか、決めポーズっていうか、こいつならこういう表現も可能かなと考えることはありますね。
大畑:おおざっぱな言い方すると、映像の中のロボットの9割以上は戦闘が目的だし、戦いがテーマになっている。ですから、そういう目的にそった形でデザインしますね。
山根:だから『戦闘メカザブングル』[※12]で登場したウォーカーマシンなんかは、かなり動きを意識して描かれていたと思うんですよ。
出渕:あれ戦闘メカじゃないから…。それなのに、タイトルに「戦闘メカ」(笑)。生活必需品の中の1つ、車のようなメカなのに。
横山:良かったよねぇ。ボクが、アニメの中で一番好きなやつだ。ただ、どうしても最後に大きい箱みたいなやつが出るのが(笑)。
出渕:どちらかというと、本当はあれに出てきた小型の人が乗っているのがわかるようなやつを主流にしたかったんですよね。
大畑:トラックやブルドーザーだって戦えるわけですからね。

CGだけでは表現できない セルアニメならではの嘘のリアリティ

大畑:アニメーションのロボットって、どうしても2次元でしか表現できないから実写とか3Dに負けるんですよ。それを補うためにアクションを人型に近づけたり、隠し武器をいっぱい付けたり、実写でできないことをやって付加価値を付けてきた歴史があるんです。でも、今はCGIとかあるから、セルアニメのロボットはどうなっちゃうのかなあというのはありますね。
山根:でも、今のアニメーションのロボット自体、逆に作画さんの伝統芸能っていうか、作画さんの描き方に依存しているんですよ。板野一郎さん[※19]や金田伊功さん[※19]、最近だと佐野浩敏さん[※19]とか。デザインを起こしてから、じゃあこの人にやってもらおうと、逆にアニメーターさんの方に処理をおまかせする。
出渕:嘘の映像をらしく見せるテクニックがあるんですよ。例えば板野さんにしても、広角で撮っているのに、同じシーンで標準レンズに戻したりとか。それが変なんだけどカッコいい。

CREATORS WORKS 出渕裕

彼の名を『機動警察パトレイバー』で知った人も多いだろうが、かつては『闘将ダイモス』『最強ロボダイオージャ』などの巨大ロボット物にヤラレメカを提供し続け、ブチメカの名で親しまれたそれらのメカでファンの人気を集めていた。また、東映のスーパー戦隊モノ『科学戦隊ダイナマン』以降4作品に渡って敵方のデザインを一手に引き受け、また『ロードス島戦記』のキャラクターデザインと挿画を担当したりと、幅広く活動を続ける。


⬅『戦闘メカザブングル』の生活感溢れるWMギャロップ。

品。監督はフレッド・マクロード・ウィルコックス。ロビーは、この映画によって恐らくは初めて描かれた映像作品での三原則に乗っ取ったロボット。
※10 『ROBOTECH』:超時空シリーズの3作品『マクロス』『オーガス』『サザンクロス』を1本のTVシリーズとして再構成したアメリカ版。
※11 『エイリアン2』1986年、20世紀FOX作品。監督・脚本ジェームス・キャメロン。パワーローダーはそのラストシーンで主人公、リプリーがエイリアンクィーンと戦うために使った、一種のパワードスーツ。
※12 『戦闘メカザブングル』:1982年度サンライズ作品。総監督・富野善幸、出渕裕がメカデザイン。
※13 シオン:英語のZIONは「シオン」と発音し、本来はユダヤ教における天国を意味する。ちなみにシオニズムはユダヤ人のパレスチナ回帰運動。シオニス



『マクロスプラス』VIDEO:カラー/57分/ステレオHIFI/BES-1053/7573円・全4巻/バンダイビジュアル㈱より発売

山根：絵だからできるという、そういう嘘の部分をらしく見せるんですよね。だから今、ハリウッドやゲーム業界でアニメーターに求められているのは、絵的な部分の他にタイミングや演出的な部分もあると思います。

直線だけを持ったデザインに違和感を覚える

——デザインにも直線的なモノと曲線的なモノとがありますが、それについては？
出渕：T72[※20]が好きか、M1A2エイプラムス[※21]が好きかみたいな感じ？
山根：横山さんは曲線でしょうけど（笑）。
大畑：平面で構成する人と、曲面だけで構成する人とはいるかもしれませんね。
山根：僕はMig-25フォックスバット[※22]の直線的なラインも好きですよね。でも、どういう発注を受けたかというケースバイケースですから。
大畑：人間の感覚として、角張っている物より丸みを帯びている物の方が安心というか、ちょっと触ってみたい。温かみを感じるという感覚があるわけですから。ですから、デザインの好みとしていえば、直線的なデザインの好きな人は正直言って、あんまり頭よくない（笑）。
山根：まだ、初期ですね（笑）。
横山：箱だよ。図工の時間に石鹸箱で作るやつ。
出渕：どっちにしてもデザインから世界を作るということはあまりないから。脚本があって、企画意図があって、話があって、こういう世界でやっていこうというところで参加してやるわけだから。その世界とは全然違うものなのに、自分の個性はこれだからってごり押しするとすれば、それはプロがやることじゃないですからね。
大畑：その点、宮武一貴さん[※23]偉いですよね。ボクは宮武さんのファンで、キャラクター性とリアルさをうまく融合させている点で凄いと思うから。
　メカデザインには、キャラクター性も出さなければいけない。だからある部分、玩具的な発想っていうのも出てきます。また、作品の世界観を作る演出から、監督からの要求でこういうキャラクターにしたいんだっていうのがありますし。メカデザイナーというのは、やはりまずロボットがあってから始まることが多かったですから。今は、まあロボットが前面に出るだけの必要性がなくなってきていますが。それに、マジンガーZにしてもガンダムみたいに他の人間が乗ってしまう場合があるというのにしても、鉄人28号の頃からあるロボットアニメに、1つひとつ付け加えていった、という気はするんですよね。

キャラクター性、けれん味、カッコ良さヒーローメカとしての制約の中で

——では、ヒーローメカとやられメカの違いというと？　どちらがやりやすいかとか？
出渕：やられメカの方がやりやすいですよ。
横山：そう、変なこと言われないしね。
山根：好きにできるから。ヒーローメカっていうのはけれん味が必用で、カッコ良くなければいけないとか、けっこう制約が…。
——自分でデザインされた中で、最高にお気に入りのやられメカというのは？
出渕：『最強ロボダイオージャ』[※24]に出てきたインペリアルクーガー。誰も知らないって（笑）。
大畑：バウンドドック[※25]ぅ（笑）。
横山：あれは小林くんでしょう？
大畑：そう。だから、クリンナップしたんです。
横山：ボクはねえ『ゴジラ対ビオランテ』の時に出てきた、亀の甲羅みたいな8輪のメーサー車。『フランケンシュタインの怪獣　サンダ対ガイラ』[※26]に対するオマージュでもあるから。
出渕：あれはもっとうまく使ってほしいですよね。
山根：スーパーXII号[※27]も横山さんですよね。
横山：そうそう。
大畑：最初に見たときはゴジラに向かってお釜が飛んできたと思ったんですけど、今見るとステルス艦シーシャドーって似ていて。ああいうモノでも、実際にあるモノと形が似てくるとちょっと印象が変わってきますよね。

CREATORS WORKS 大畑晃一

『聖獣機サイガード』の監督を皮切りに、最近は演出サイドの仕事を多くこなす大畑氏だが、もともとは超正統派のメカデザイナー。その担当作品は例えば『光速電神アルベガス』や『ビデオ戦士レザリオン』など。これは『ガンダム』以降のリアルロボット全盛期にあってあえて旧来のスーパーロボットを目指した作品であった。また、1994年のアニメ版『ヤマトタケル』にも参加。近来では珍しい魔神としての巨大ロボットを手掛ける。


⬅リアル指向のストーリーにあって、ガンバスターは往年の巨大ロボットそのまま

ジャンルとしての制約が生んだメカデザインのおもしろさと限界


⬆『ゴジラ対ビオランテ』にメーサー車が登場したのは、横山宏がシナリオ段階には存在しなかったこの設定を東宝に呈示したため

直線と曲線、ヒーロー性とリアリティ、対立するデザインの命題の中で

トはユダヤ教原理主義者を意味する。
※14　**F-14トムキャット**：可変翼を装備した現米海軍主力戦闘機。初飛行は1970年。映画『TOP GUN』（1986年）で知られる。
※15　**『メトロポリス』**：1926年、ウーファ（独）。監督はフリッツ・ラング。SFの原典として知られる大作映画。ヒロイン、マリアは人造の婦人と呼ばれたが、今で言うロボット。そのデザインは『スターウォーズ』のC3P-0に影響を与えた。
※16　**フランケンシュタインの怪物**：1816年。メアリー・シェリーの同名ホラー小説に登場する怪物。後の映画のイメージとは異る哲学的な作品。
※17　**『ロボコップ』**：1987年、オライオン映画（米）。監督はポール・バーホーベン。
※18　**『サイレントランニング』**：1971年。米、ユニヴァーサル映画。スターウォーズの特撮で知

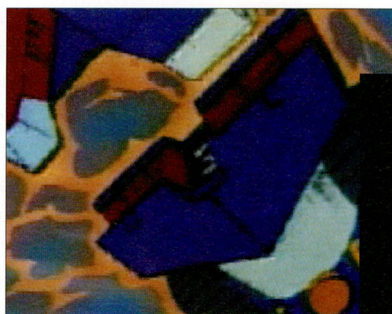
『トップをねらえ！』
LD：カラー／60分／デジタルステレオ／BEAL-1039／5800円・全3巻／バンダイビジュアル㈱より発売




初めて本格的にヤングアダルト層を対象に制作されたアニメ『宇宙戦艦ヤマト』は企画段階では玩具と無縁の作品と言えた

[redacted]

©松本零士／東北新社


ロボットアニメは、30分のコマーシャルと揶揄されるほどに玩具展開と密接な関係を持っていた

[redacted]

大畑：これ言っちゃうと挑戦的かもしれませんけど、制約があったから『ガンダム』[※29]はおもしろくなったんんじゃないかと思うんですよね。おもちゃ屋さんの言うことに対する反発とか。そういう玩具的なデザインを出さざるを得ない中で、それでもテーマを見失わないとか、言いたいことは言うという部分が大切だと思うんですよ。逆に、制約を外してもオリジナリティということに対しては、最近の作品は非常に甘いなという気はするんです。ある作品が当たったからと、広告やポスターのデザインまで真似するような。あと、ロボットアニメに限っていえば、今は『宇宙戦艦ヤマト』とバンダイの『戦隊』[※28]シリーズ、この2つから来ている。1つは玩具として成立させるということで、もう一方は玩具的じゃないエンタテインメントとして成立させることでTVアニメとして成立させようという方法論で。それが反発しながら作られたのが『ガンダム』[※29]で。それに、まったく今までにない、と言いつつロボットモノという言い方はおかしいでしょ？　ロボットモノ自体が、そういう決まったジャンルの1つなわけですから。

ロボットデザインの中で重要なパーツは肩、顔、胸…

――パーツ的にこだわられる部分は？

山根：個人的には肩が一番重要だと思いますね。仮にシルエットだけでも、肩がしっかりデザインしてあれば顔が見えなくても判別できるから。

出渕：ロボットといっても、ボクのやるのは山根さんとは少し違っていて、キャラクター性を強く出しちゃうところがあるから。

大畑：けれん味を強く出しちゃう。

出渕：そう、だからロボットって意識するよりも人形だと思っているから。まあ、どこかの宣伝ではないけど、人形は顔が命って。カメラに一番最初に向かっていくのが、顔でしょう？　それがあるから。あと、全体的なことをいえばシルエットになっちゃうし…。人型でなくてもいいっていうのであれば、同じフィルムの中に出てくるモノとも含めて、シルエットの部分で他のモノとは違うように…。

大畑：デザイナーによってシルエットがパターン化されているようなところがあるんですよ。だから、そういうシルエットの顔だけ違うとか、肩だけ違うとか。着せ替え人形的にデザインしていけば、新しいデザインも作れちゃう。基本的にボクらはそういうことやるべきでない、と言うかやっていないはずなんですけど。ただ、要求されているコンセプトが何なのか、ということはこの作業に必要なんですよね。

出渕：要求されればそういうデザインもしちゃうから、モノによってはそういうことしますよ。量産型的というか、色々な形式があるけど少し形式が変わっているというようなものは。

大畑：そういう設定ならいいんだよ（笑）。

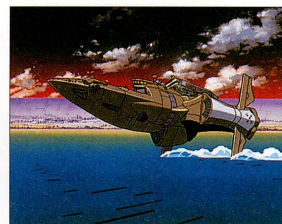
横山：ボクは、強いていえば、できたときに誰かのデザインに似るといやだとか、それくらいかな？　あとは、どういうメディアに使うか。映像だったら、こういうアングルで使うとカッコいい、というデザインにするから、こっちから撮影してね、というのはありますね。例えば、ディレクターが、どれ撮るだろうなというのがわかるじゃないですか。その時に、自分の中でこれを通したいというので、その部分で折り合いを気にするということかなあ。

出渕：それで、ダミーなんか作るじゃないですか。

玩具としての論理、エンタテインメントとしての論理、そして、デザイナーとしてのこだわりの論理

CREATORS WORKS 山根公利

今はなきアートミックの流れをくむ山根公利氏の出世作は『キャシャーン』『GATCHMAN』といった往年のタツノコプロ作品のリメイク版であった。これによって名前を広く知られることとなった山根氏は大畑氏の紹介により『機動武闘伝Gガンダム』に参加。その後テレビ東京系のTVアニメ『天空のエスカフローネ』、そして現在放映中の『カウボーイビバップ』のメインメカデザインを担当することとなったのだ。


←山根氏メインメカデザイン最新作『カウボーイビバップ』

©サンライズ

られるダグラス・トランブルが監督したカルト的SF映画。ドローンはその中に登場した3体の作業用兼園芸用ロボット。日本では1986年公開。

※19　板野一郎、金田伊功、佐野浩敏：いずれも独特のアクションで知られるアニメーター。板野は『マクロス』、金田は『バース』、佐野は『天空のエスカフローネ』などで知られる。

※20　T-72：旧ソ連が70年代初期に開発した戦車。半卵形の砲塔など曲線的な装甲を持つ。

※21　M1A1エイブラムス：米陸軍現主力戦車。複合装甲の採用により鉄板を組み合わせたような直線的な装甲を持ち、外見は箱とも評される。

※22　Mig-25フォックスバット：亡命のため北海道に飛来したことで知られる旧ソ連軍の高々度迎撃戦闘機。速度重視の機体で、外見は全体に無骨。

※23　宮武一貴：スタジオぬえ所属のイラストレーター、メカデザイナー。『宇宙の戦士』の強化防護服のデザイン、『マジンガーZ』を始めとする巨大ロボットのメカの透視図などで知られる。

※24　『最強ロボダイオージャ』：1981年、日本サンライズ（当時）。水戸黄門をベースとして作られた、股旅巨大ロボットモノのTVシリーズ。

※25　バウンドドック：『機動戦士Ζガンダム』に

ところが、一番自分が押したいというモノがハネられる。そういうことが意外と多いんですよ。結局、無難な線にまとまるという。

「ロボットとは何か？」メカデザイナーとしての解答

――最後に、ロボットとは何でしょうか？
横山：ロボットはカッコいいよね。ボクはもうそれだけ。カッコいいからもっと出せよ、と（笑）。テレビCMとかでも、ロボットが出て来るととそれだけで見ちゃうくらいだから。
大畑：僕は映像の中におけるロボットといえば戦いですから。まあ、今は人が乗るロボットじゃなくて、そうじゃないロボットをやりたいという思いもありますけど。特に最近なんかは戦いを見せきるロボットアニメがないでしょう？　人間の代わりにロボットが戦うような。ガンダム以降は人が兵器、戦車とか飛行機の代わりにロボットに乗ってきたというのがあるんですけど、スーパーロボットには戦いが、正義があったんですよね。勧善懲悪的なテーマがあった上での善悪ではなくて、人間が持っている本能がそのまま現れるような。ですから、戦いが見えるところに新鮮さを感じられた『真夜中の戦士』[※30]とか、ああいうのをやってみたい。
山根：僕は『ロボジョックス』[※31]ってアメリカの映画がありましたけど、ああいうのをやりたいですね（笑）。
横山：いいよね（笑）。やりたいよねぇ。
大畑：それは…キャラクター性というより、それを排除して、ある種手触り感とか、質感みたいな部分に近いという感じかな？
山根：そうですね。より身近な存在というか、兵器として、といった具合にやってみたいなと。だから『ガンダム』[※29]は衝撃的でしたね。
大畑：だけどガンダムって顔あるじゃん。
山根：いや、アニメにとってはああいうのも必要ですよ。でも、ザクぐらいの顔のほうがいいかな？　やっぱり。
大畑：でもさあ、それで戦闘的な話としていえば、サイバーパンクというよりスチームパンクの方がまだいけそうな…。
山根：ああ、そういう気はしますね。

メカデザイナーとして クリエイターとして

――横山さんは例えば、最初から横山さんにやってもらったモノを映像として肉付けしていくという話があるとすれば？
横山：結構、そういう状況になってきてますよ。演出部分でこういうのあったらどうでしょうというのから、話の方に組んでくみたいな。だからおもしろい話が作れる人とか、才能のあるスタッフがパッと出てくるのを待っているの。でも、揃いつつあるからもう秒読みだと思うよ。
出渕：じゃあ、やるときはやりまっせという？
横山：そう、10億円持ってこいというやつ。
出渕：金と才能もってこいというやつですね。
大畑：あ、僕は2億くらいでいいですよ（笑）。
横山：2億くらいでもできるだろうね。小作品でいいんだろうからね。だから、頭のいいプロデューサーとかは、そろそろここに集まっているような人たちに声かけているんじゃないの？
出渕：全部自分でやると苦労するかもしれないけど、横山さんが言うように信用できる人とやってみたらおもしろいでしょうね。自分から出したものなのに、その人から出てきたものはすごく新鮮だったり「これは自分が考えていたものに、こうプラスαしているんだ」というところが見えて。
横山：僕らは皆ソフトウェアの部分だから。今の日本、ハードの部分はどんどん進歩しているんだけど、ソフトウェアというか、最初のデザインができる人は増えていないから。
――じゃあ、まだまだメカが出せる、と。
山根：でもねぇ…日本での真のロボットモノっていうのは『鉄腕アトム』[※3]と『ろぼっ子ビートン』[※32]とあとは『がんばれロボコン』[※33]とかだと思いますから。真の意味でロボットっていうのは。
大畑：そう。人間が介入していませんからね。
山根：いわゆるスーパーロボットっていうのは動く道具に過ぎないわけですよ。だから、モビルスーツという語感はすごく当たっていたと思うんですよね。ロボットじゃなくて、スーツである。人間が操縦するモノという。操縦するモノはロボットじゃないですからね。
出渕：だから、さっきも言ったように、日本におけるロボットの定義というのが外の部分とか、実際にあるロボットのモノとは遊離して、というか拡大解釈されている部分がありますよね。それをすべてのところでロボットという言葉でくくっちゃっているわけだから。それはいいかもしれないし、悪いかもしれないし…。
横山：ロボットバトルってタイトルでやった方がわかりやすかったかもしれませんね。
――ご苦労様でした。

拡大解釈されている日本のロボット その中で何を呈示してゆくのか

■取材／廣木克哉　構成・文／池上隆之
撮影／清野泰弘
撮影協力／雪月花
東京都渋谷区神南1-5-4　ロイヤルパレス原宿
Tel 03-3770-2261（代）





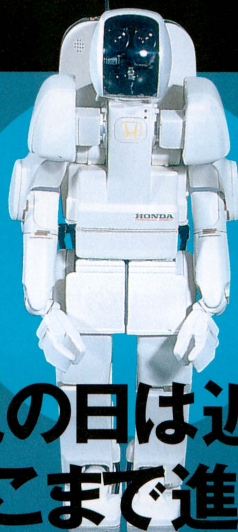
登場したMS。小林誠の持ちデザインである、ガンプそのままの外形をしている。
※26　『フランケンシュタインの怪物　サンダ対ガイラ』：1966年。東宝。初めてメーサー殺獣光線車が登場したことで知られる、怪獣映画の傑作。
※27　スーパーXⅡ：『ゴジラ対ビオランテ』（1989年。東宝）に登場した陸上自衛隊の対G兵器。
※28　『戦隊』シリーズ：1975年の『秘密戦隊ゴレンジャー』をはじめとする東映の子供向け人気TVシリーズ。現在も年１本ペースで継続中。
※29　『機動戦士ガンダム』：1979年、日本サンライズ（当時）。すべてのガンダムの母。
※30　『真夜中の戦士』：永井豪が1974年に発表した短編マンガ。同タイトルの単行本に収載。
※31　『ロボジョックス』：1986年、米。監督はスチュアート・ゴードン。闘技場で代理戦争を行うロボットを描いた怪作。そのデザイン、発想は日本のロボットアニメの影響を強く受けている。
※32　『ろぼっ子ビートン』：1976年。制作、東北新社。実制作は日本サンライズ（当時）。現在第一線で活躍するスタッフが製作に携わった。
※33　『がんばれロボコン』：1974年、東映。実写ギャグロボット作品。原作石ノ森章太郎。

『スパロボ』をも超える巨大ロボットの実現は可能か!?

現代ロボット事情

広瀬真人氏インタビュー

キミは本田技研の人間型ロボットを見たか!?　ついに階段の昇降までをも可能にした本田の力。現在のロボット工学の進み具合を、和光基礎技術研究センター第5研究室室長、広瀬真人氏に伺った。





PROFILE

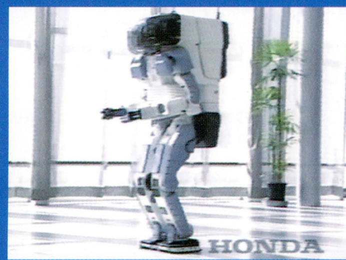
広瀬真人
株式会社本田技術研究所
和光基礎技術研究センター
第5研究室室長
　日本におけるロボット工学のパイオニア。86年の入社以来ロボットの研究に従事している。

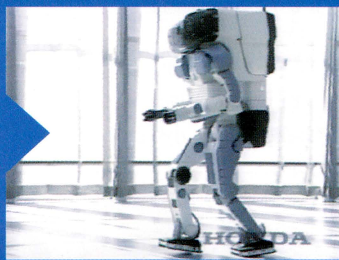
最初は鉄腕アトムを作ってくれ!と言われました

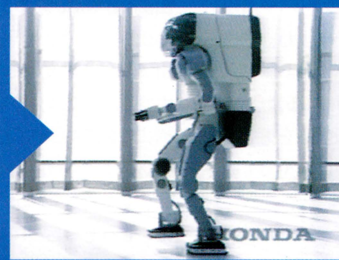
——以前、ニュース番組などでP3を拝見した時は、歩行や階段の昇降をしていましたが、その後のP3の開発状況はいかがですか?

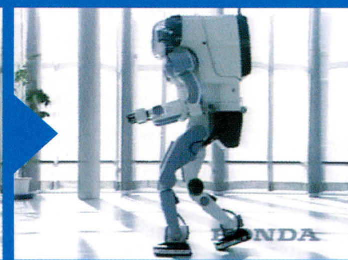
広瀬:扉を開けて進む、ということが可能になりました。さすがに、開けた扉を閉める、というのはできませんが、進行方向にある扉を開け、奥へ進むという

巨大ロボット実現の日は近い?
ロボット工学はここまで進んでいる!!







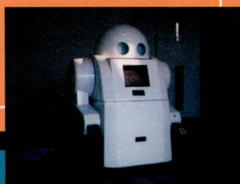


特定の環境で働く 作業用ロボットたち

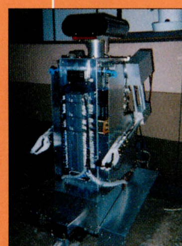
使用目的がハッキリしているロボットを数体紹介しよう。作業用ロボットも、ここまで進んでいるのだ!!

株式会社テムスの テムザック・シリーズ

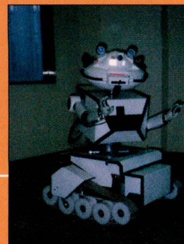
　客人の受付から案内までをこなすのがテムザック。指示装置とモニターで制御でき、マイクを使用しての音声通話もできる。テムザック2は音声認識が強化され、「いってきます」と声をかければ「いってらっしゃい」と返してくれたり、「アホ」と言えば「そらあんたや」と返してくれる。また、電圧が低下すると「お腹すいた」、外気温を感知して「暑くなってきたぞ」など、とにかくよくしゃべる。なぜ関西弁なのかは謎だ。テムザック3はPHSによる遠隔操作が可能で、PHSが通話可能な範囲であれば、どこからでも操作することができる。また、画像、音声伝達に優れ、取り付けられたCCDカメラおよびマイクにて撮られた画像・音声を操作コンピュータへ伝達することができる。お問い合わせは、本社(TEL093-372-9200)へ。ロボットの外観デザインは変更可能とのこと。



➡カワイイ外観のテムザック。左手を上げたまま案内するところも、これまたカワイイ



⬅関西弁でしゃべりまくるテムザック2。返答が楽しいと愛着も湧くというものだろう



➡PHSでの遠隔操作ができるテムザック3。電波さえ届けば、その操作範囲は無限なのだ

ことができます。その他、細部での進化を挙げればキリがないですね。見た目にわかりやすいアクションでの進化、というとそんなところでしょうか。

——歩く、というアクションでの進化もあったということですね？

広瀬：そうです。歩くというアクションに関していえば、何kmのスピードで、どんな道を歩く、という細かい設定が可能です。階段の昇降に関しても、そういった速度の調整ができるようになりました。

——今後、運動性能はどこまで上がりますか？

広瀬：今後の課題は、いかになめらかに、ロボットに負担のない動きをするかということですね。負担が少ないというのは、ひいてはエネルギー効率の向上にもつながるわけですけど。

——走ったり、ジャンプしたりというアクションは可能になるのでしょうか？

広瀬：いつかは可能になるとは思いますが、我々はそういったアクションについては研究を進めていません。ロボットが走ったり、ジャンプをしたりする意味はないと思うんですよね。とはいっても、人間型ロボットの開発は「鉄腕アトムを作ってくれ!」と言われてスタートしたんですけど（笑）。

——先ほど、エネルギー効率という言葉がでましたが、P3の最大稼動時間はどのくらいなのですか？

広瀬：最大で25分間くらいです。もちろん、それは内蔵バッテリーでの最大稼動時間で、外部電源を用いればいくらでも稼動できますけど。人間の3〜5倍のエネルギー効率ですね。かなり電力を"食う"わけですが、工夫の余地は充分にあるので、いずれはもっと稼動時間が伸びることでしょう。

とにかく、ロボットは人間の味方です

——P3のお話はここまでで、少しマヌケな質問が続きますが…。

広瀬：どうぞ（笑）。遠慮なく聞いてください。

——SFでよく見る、筋肉組織プラス機械、というサイボーグのようなロボットは可能ですか？

広瀬：どうでしょうね。筋肉は生モノですから、うーん、考えもつかないな（笑）。少なくとも、我々の研究外ですね、それは。

——人間がコクピットに乗って操縦する、巨大ロボットというのは実現可能でしょうか？

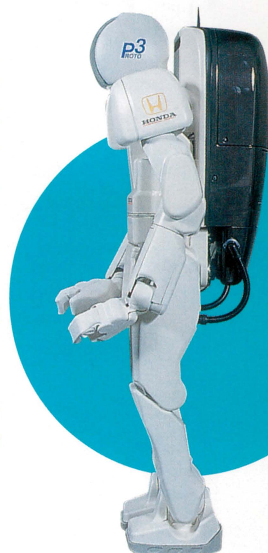
広瀬：可能だとは思いますが、まだまだ先の話ですね。エネルギー効率を考えると、とてもじゃないけど…。それこそ、漫画のように、原子炉でも詰まないと（笑）。でも、そんなぶっそうなのは恐らく実現しないでしょう。

——ロボットと聞くと、やはり"ロボット犯罪"や兵器としての使用、などを想像してしまうのですが、そういった可能性もありますか？

広瀬：あるといえばあるし、ないといえばない。結局、人間次第ですからね。ただ、現状のロボットではそんな"高度"なことは無理ですね（笑）。

——ロボットが暴走したり、意志を持ったりということはありますか？

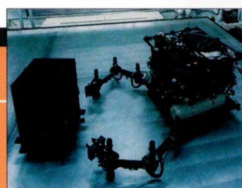
広瀬：暴走というか、故障はありますけど（笑）。とにかく、ロボットはそんなに恐いものじゃないですよ。人間の味方です（笑）。





電子技術総合研究所の自由飛行型宇宙ロボット

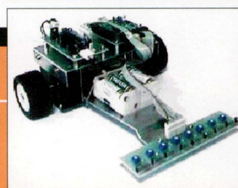
宇宙空間を自由に移動し、効率良く作業をするために開発された、自由飛行型宇宙ロボットARFR（Astronaut Reference Flying Robot）。宇宙飛行士を手本に開発されたARFRには、飛行移動および構造物上の歩行移動、2本の作業腕と1本の結合腕による無重力での作業、飛行用と作業用の多数のセンサーを用いた自律制御、といった特徴がある。すでに様々な実験をしており、研究課題はまだ多いが、実用化されれば多くの船外作業をロボットに置き換えることができる、とされている。これはつまり、作業効率の上昇だけではなく、人間を危険にさらす状況を減らすということでもあるので、その評価は高いだろう。ARFRについての詳しい情報は、http://www.etl.go.jp/~5822/にて見ることができるので、興味を持った人は覗いてみるといいだろう。



➡正確に動くアームでの、細かい作業ができる自由飛行型宇宙ロボット"ARFR"。

株式会社ベストテクノロジーのジャパンマイコンカーラリー

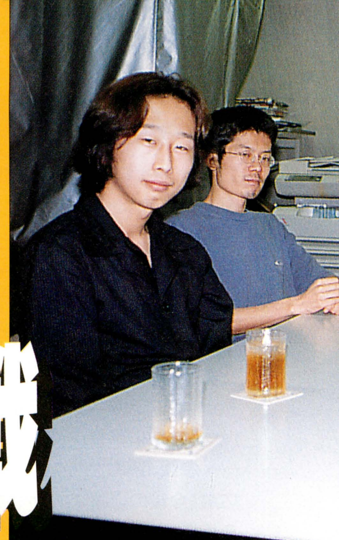
マイコンカーラリーとは日立製のマイコンを搭載し、独自に制作した完全自走式のモデルカーにプログラムを書き込み、全長50m、幅30mのコースを、センサーなどで読み取りながら走行タイムを競うというもの。つまり、自分で作ったロボットでレースをするというわけだ。モデルカーのチューニングも熱いが、何よりもパソコンで作成したプログラムをCPUボードに書き込む、というのがカッコイイ！　また、テレビなどでおなじみの「ロボット相撲」（ロボット同士を土俵で戦わせるというもの）についても、ベストテクノロジー社がキットを販売している。http://www.hitachi.co.jp/Sicd/index.htm にてジャパンマイコンラリーについての詳細がわかり、http://www.fsi.co.jp/sumo/index.html にてロボット相撲についての詳細がわかるので参考にしてほしい。



➡自作のロボットで競う。男で（女でもだが）これにそそられない人はいないでしょう。

ユーザー
座談会

伝道!! スーパーロボット大戦



『スパロボ』の基となる原作ロボットアニメから、ついには、現在のロボット事情まで見つめて来たが、本題の『スパロボ』の魅力を語るときがきた！
都内某所で開かれた『スーパーロボット大戦』座談会。
ユーザー、ライター、編集者らが集まり、それぞれの想いを語ってもらった。

万人万様。『スパロボ』の遊び方

参加メンバー



[ユーザー代表]
矢島さん(19)
『スパロボ』に出会ってからとり憑かれたようにプレイを続けるゲーマー系ユーザー。でも普通の専門学生。



[ユーザー代表]
古里さん(19)
座談会のために名古屋から新幹線でやってきた『スパロボ』フリーク。CGクリエイターを目指す専門学生。



[ライター代表]
凩さん(29)
ゲーム誌で攻略記事を手掛けたりと公私共々、『スパロボ』の世界にどっぷりつかっているライター。



[編集者代表]
澤田さん(26)
『スパロボ』を業界側からの鋭い観点で分析するエディター。メーカー事情にも精通している。



[編集者代表]
大塚さん(27)
数々の『スパロボ』シリーズ攻略本を制作してきたエディター。プライベートでは1ユーザー。

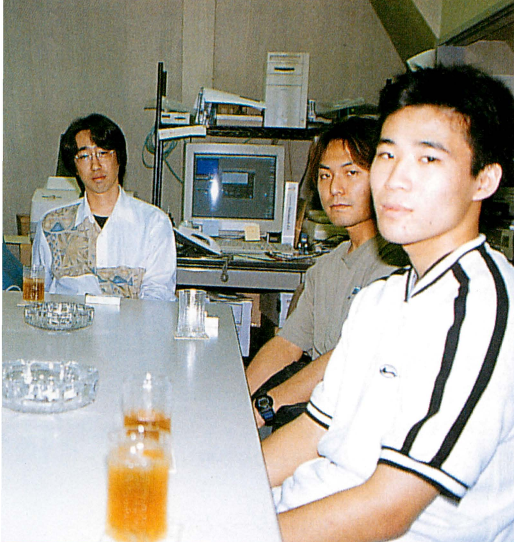
誰かに紹介したくなる「スーパーロボット大戦」

世代を越えてニーズのあるゲーム、『スーパーロボット大戦』。その魅力は、子供の頃に憧れたスーパーロボットやキャラクターたち、システム的なシミュレーションゲームとしてのおもしろさ、と世代や個人の感覚により各自まちまちである。

しかし7年前に発売された『第1次』と呼ばれるGB版の初代『スーパーロボット大戦』からプレイしている、もしくは『第2次』以降からでも自発的に、という人は意外にも少ない。友達に進められたので、というケースが圧倒的に多いのだ。これは“スパロボ”経験者の多くが、このゲームを他人に紹介しているということである。“スパロボ”は人に薦めたくなるゲーム、体験者を伝道師にしてしまうゲームなのだ。

つまり“スパロボ”は、いわゆる“口コミ”で広がっている。そして『第2次』、『第3次』と新作を発表するごとにユーザーは増殖。最新作『完結編』では50万本近くのソフトを売り（現在も販売数は伸ばしている）、驚くべきユーザー数を証明した。おそらくこの50万近いユーザーたちが伝導師となり、今後、新たなユーザーを増やしていくことだろう。

今後の展開も目が離せない！



意外に多いスパロボ伝道師

――まず、ロボット大戦と出会ったきっかけは何だったのでしょうか？
凩：最初は、中古屋で売っていた『EX』をなんとなく買ってみて。実際やってみると、懐かしのマジンガーとか出てくるし、おもしろいじゃないかと。なかなか倒せない敵がいたり、それを倒すための戦略を考えたり。いつのまにかはまっちゃった、という感じですかね。そこから『第1次』、『第2次』、『第3次』と次々に…。
矢島：えっと、俺はシミュレーションって好きなんですよ。それで『第4次』を友達の家で見せてもらって。なんか改造とかもできるし、好きなユニットを配置できるじゃないですか。これはおもしろいなって思って。
古里：僕は、まずある友達がムリヤリ貸してくれたんですよ、僕をこの世界に引きずり込もうとして（笑）。でもこのときは、あんまり興味を引かれなかったんです。で、しばらくして『F』の情報が出てきた頃に、別の友達がまた僕をこの世界に引きずり込もうと、今度はスパロボ系の歌が入ったCDを貸してくれたんですよ。それ聞いて、ハマっちゃって。もう一度そのCDを貸してくれた友達にゲームを借りたら、もうぜんぜん違う感じで、「あ、おもしろいじゃねえか」という風に楽しめました。
澤田：ハマったきっかけが、アニメソングっていうのも珍しいよね。まあ、僕の場合も友達から借りたのがきっかけ。ある日、友達に「GB貸してやるよ」って言われて。本体の裏を見たら『第1次』のソフトがささってるんです。それはいいんだけど、このソフトが瞬間接着材で止められてるんですよ。もう「これをやれ」と言わんばかりに。
大塚：澤田さんにとって、その人がスーパーロボット大戦の伝道師だったわけですか。けっこう友達の紹介で、という人は多いんですね。でも僕は仕事でやったのが最初だったな。『EX』が出た頃に『第1次』から『EX』までのロボット大戦をまとめた本を作る、という仕事がきたんです。で、『第1次』から『EX』まで一気にプレイした（笑）というのが始まりですね。これがけっこうおもしろかったので、以降も、と。それに昔からガンダムやマジンガーZとかのアニメも見てたこともあり、「こんなゲームあったんだ」って。それが一番最初でしたね。

新参戦ユニット、イデオン・ガンバスター

――『完結編』ではイデオンが登場しますが、イデゲージのシステムを含めどうですか？
澤田：そうですね、イデゲージの意図は成功しているとは思いますよ。原作を知っている20代中盤から後半にかけての人には良かったんじゃないかな。ただそうでない人にとってイデオンは、"盾"にしかならない。
大塚：でもイデオンて、使いこなせればすごい短時間でクリアできちゃう。ただイベントが何も見れないで終わることもありますよね。そのへんで使わない人もいるんじゃないかな。
矢島：俺はガンバスターもあまり使わなかったな。始めに戦艦がもう嫌になるほど敵に囲まれて。あれ防御しないとダメですよね。反撃したら、もうだめだ～って感じで。
古里："根性"使わないともたないですからね。僕は、ガンバスターは戦闘の音楽がカッコいいんで使ってたんですけど。でも途中、カラオケモードで、とんでもない歌詞だったと知ったときは、ちょっと引きました。
矢島：あれはね～。強烈でしたけど。これはある種ギャグなのかなって、ギャグアニメだったんだなって。凩さんは使いますか？
凩：性能次第だと思うんですけど。
澤田：僕も使わない。なんかね、見た目が嫌いなんですよ。

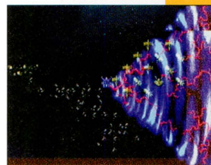
十人十色、出撃パイロット選び

――みなさん母艦は何にしていますか？

新参戦！イデオン



賛否両論のイデゲージ。これを使いこなせれば、イデオンも強いのだが……



イデが発動（暴走？）すると敵味方容赦なくイデオンガンが撃ち込まれる

新システム・イデゲージを持つイデオン。イデゲージは敵の攻撃を受けると上昇、逆に攻撃すると低下。これが高まるとイデオンソードやイデオンガンなど強力な武器の使用が可能になる。ただしイデゲージが高まりすぎると、イデが暴走。敵味方関係なくもっともユニットが密集しているところにイデオンガンを撃ち込むのだ。またイデゲージを上げるには、イデオンに敵の攻撃を集中させる必要があるので、他のユニットを前線から離さなければならない。よってイデオン以外のユニットがあまり活躍できなくなってしまうのも欠点だ。

人気のエース!?兜　甲児

"スパロボ"では、部隊内でもっとも活躍しているキャラをエースパイロットと呼び、育てている人も多い。またこのエース、時として実力より個人の愛着で選ばれることもある。兜甲児は、まさにその典型。能力よりもキャラへの想い入れでエースに選ぶ人が多い。



兜甲児役・石丸博也さんのセリフの熱さもまた人気の秘密だろう

母艦といえばやはり…



母艦の乗り換えをする艦長はブライトぐらい。最後はラー・カイラムに！

『F』（完結編を含む）では、母艦の選択肢が過去最高に多いのも魅力の1つ。エクセリヲンやソロシップといった新しい強力な母艦が登場し、プレイヤーを悩ませるところ。そんな中でも、歴戦の艦長であるブライトの乗る艦を選ぶ人は多く、人気の高さを物語る。ブライトは信頼できるのだ。

新参戦！ガンバスター



ガンバスターの登場は物語後半。もう少し早めに出てほしかった…



10段階改造すれば、最強クラスの実力を持っているガンバスター

完結編で新登場したガンバスター。しかしゲーム後半の登場だったので、今まで育ててきたキャラの方に愛着が湧き、使わなかった人もいるのでは？　実はこのガンバスター、ポテンシャルは大変なモノを持っていて、性能もトップクラス。さらにパイロットのノリコは精神コマンド"奇跡"まで覚えてしまう最強クラスのユニットなのだ。ちなみに10段階改造をフルで行い、奇跡を使用した場合、ジ・Oクラスの敵すら一撃で葬れてしまう。もし山のような資金さえあれば、ぜひとも改造したい機体である。

必見!!描き下ろしムービー

『完結編』には描き下ろしムービーが多い。ジェリルや黒騎士などのハイパー化、ゲッターロボの変形シーン、マジンカイザーの出撃などetc。中でもGガンダム系のデモは熱く、スタッフの力の入れようがわかる。特に東方先生とマスターアジアのムービーは必見だ。『F』で見せた2人の出会いや"超級覇王電影弾"もすごかったが、今回はスーパーロボット大戦のオリジナル技"究極石覇天驚拳"を披露してくれる。このデモを見るにはマスターアジアを仲間にすることが必要。ファンにはたまらないシーンである。



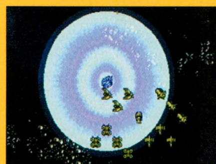
『未完のシ者』で見られるデモ。このシナリオに行くには厳しい条件がある



アニメにはない『スパロボ』ならではのデモ。まさに"究極"のデモ!

使えるMAP兵器サイフラッシュ

通常のMAP兵器は、範囲内のユニットを敵味方区別なくダメージを与える。しかしサイフラッシュは違う。範囲内の味方にはダメージを与えない。さらに攻撃範囲も広く、攻撃力もある非常に使い勝手の良いMAP兵器。唯一の欠点は使うのに気力が105必要なことである。



使い勝手の良さはMAP兵器中でも最高クラス。攻撃力の高さも魅力的だ

好みで育てるパイロットたち

主戦力となりにくいパイロットをキャラへの想い入れのみで出撃させている人も多い。ボスをマジンガーZに、バーニィをザクで戦場へ、などあきらかに戦力ダウンになるような楽しみ方もある。こんな遊び方の多用性もこのゲームの魅力の1つなのかもしれない。

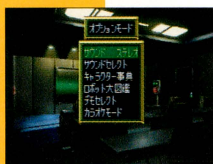


バーニィといえばザク。しかし残念ながら部隊の戦力にはならないような…

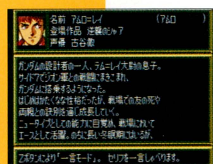
十人十色オプション活用法

『スーパーロボット大戦』のオプションは『第4次』に初めてついた機能である。当然『F』や『完結編』にも引き継がれている。機能はカラオケモード、キャラクター事典やロボット図鑑、デモセレクトなどが主なもの。

とくに事典は、登場キャラやロボットの原作アニメを知らないユーザーにとって重宝する。『スーパーロボット大戦』には、原作を見ていてもわからないようなマニアックなキャラも登場する。知っているキャラでも読むだけでけっこうおもしろい。また事典を100%にすることは難しく、これを完成させることもゲームの楽しみである。



サウンドセレクトやデモセレクトなどもファンにはうれしい機能だ



100%にするのは至難の業。隠しキャラを含め、すべてを網羅する必要がある

一同：ブライト。

矢島：なんかいいですよね。「何やってんの!」とか言って。セリフがカッコいいですよ。

古里：でもエクセリヲン入ってからはそっちに。

大塚：僕も最初はブライトだったんですけど、次はシーラが復活を憶えるんで、一生懸命育ててたんです。けど挫折して、今は激励要員でソロシップ(笑)。

――ではみなさんの部隊で、主力として使っているエースパイロットは誰ですか?

古里：兜甲児です。今、名古屋でマジンガーZを再放送しているんですよ。それでずうっと見て、だからマジンガーZが一番好きで。だからもう兜甲児。ずっとえこひいきしまくってます。

澤田：僕もやっぱり兜甲児。あとはコン・バトラーを一番使ってましたけど。でもMSは嫌いなんで(笑)、あまり使わない。

大塚：僕は、キャラの性能でアムロとかクワトロとかを…。MS系で敵のHP削って、お金を稼ぐために"幸運"持ってるヤツで倒す。

凩：僕も今の意見に極めて近くて、ショウかな。もしくはアムロやカミーユで、とどめは"幸運"持ってるので。その辺に関してはやはり愛情よりも合理性を、かな。でも敢えてボス(笑)も"サブキャラ"的に育ててますよ。

澤田：それなら、僕はバーニィを出しますね。

大塚：うわー。愛を感じますね。

矢島：会話部分によく顔を出しますよね。アレはギャグキャラですよ。

澤田：ええ、キャラが立ってるから。

矢島：あとエルなんか、エース級ユニットのF91とか乗せてましたよ。

一同：それはやりすぎだよ(笑)。

超多機能!
オプションの楽しみ方!!

――みなさんはオプションは使ってますか?

矢島：俺は個人的にサウンドセレクトをけっこう使います。魔装機神の曲、メチャカッコいいじゃないですか。

凩：僕はデモとカラオケは一回見て終わりって感じ。見なくても歌、知ってるし(笑)。

古里：僕は原作をよく知らないので、キャラ事典を使わないと誰が誰だかわからない。あと一言モードも聞きます。

大塚：事典はノリの軽い文章とかあって、おもしろがって読んだりするな。

矢島：ロボット図鑑は、本当にすごいこと書いてありますよ。ガンタンクとか。

澤田：事典とか100%になってます?

古里：まだ『未完のシ者』の方とか行ってないんで。だから"カヲル"のデモも見てない。このシナリオに行く条件って難しいんですよね。

凩：デモといえば、Gガンダム系のデモもイイですよね。狙ってはいるだろうけど、その狙いがおもしろい。マスターアジアとのやり取りが気に入りました。

澤田：僕は真ゲッターの変身シーンとか良かったな。あれって漫画でしかなかったじゃないですか。それがアニメで見れたのはいいかなって。

MAP兵器は、
やはりサイフラッシュ

――MAP兵器はお使いになりますか?

澤田：使いませんね。

大塚：僕は使いまくりですね(笑)。

凩：僕は状況に応じて。

古里：僕がよく使うのはサイフラッシュですね。

大塚：僕もサイフラッシュですね。前線に出て、撃って、すぐ逃げて(笑)。

凩：やっぱりサイフラッシュですかね。ただ、百式のメガバズーカランチャーも好きではあります。強くはないですけど。まあ、シャアの百式が好きだったんで。

矢島：僕はイデオンガンが好きだな。

大塚：いいですよね、ハデで。1回、ア・バオア・クーでイデオンガンを使ったら、敵軍はドロス2隻しか残らなかった、というときがありましたから。

矢島：おもしろいですよね、敵を一気に粉みじんに! っていうのが。

"スパロボ" オリジナルメカ、
魔装機神

――オリジナルロボとかどうですか?

凩：僕は魔装機神のサイバスターなんか好きですよ。強いし、バカっぽいし(笑)。あの兜甲児っぽいところもいいな。なんか2人ウマが合ってるらしいですね。

矢島：僕は魔装機神系のユニット、ほとんど使いますよ。グランヴェールやランシャオが好きなんですよ。「はい、ご主人様」みたいな。

大塚：愛のない発言ですけど(笑)、マサキは便利だから使ってます。

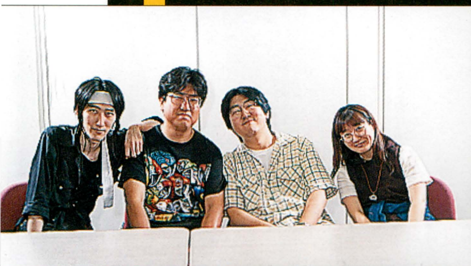
古里：シュウのグランゾンも強いですよ。今回、カッコいいし。

SDはオレたちが作った!!

スーパーロボット大戦キャラ担当 レイ・アップ突撃インタビュー

魔装機神はリアルが基本

魔装機神のデビューはSDだったので、SDが基本と思われがちですが、最初はちゃんとリアル等身でデザインされています。人物に関しては元のキャラクターがあったので、イメージを変えるのが大変でしたね。



⬇レイ・アップのみなさん勢揃い！　左から寺島慎也氏、藤井大誠氏、かげやまいちこ氏、河野さち子氏



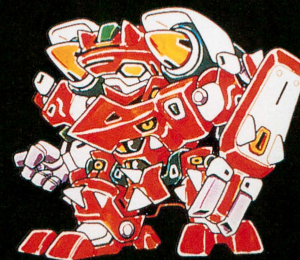
⬅リアルタイプのソルガディ。SDの原型はちゃんと描かれているのだ

線が多いのはやりにくい

リアル等身をSDキャラにする場合、特徴をつかむことが重要だと思います。それで言えば、特徴がわかりやすいロボットはSDにしやすいでしょう。反対に、線が多くて特徴がつかみにくいものが難しいですね。あと、人間と動物ということで言えば、動物のほうがディフォルメしにくい。等身を考えるのが難しいんです。

SDキャラのコツは……

SDキャラを描く場合、あまりゴチャゴチャ要素を詰め込まないように気をつけます。バランスを取るのが難しいと思うのですが、基本は二等身。「ゆきだるま」や「ドラえもん」を参考にすればいいでしょう。ただ、特徴さえつかめていれば、二等身にこだわる必要はないです。



⬆リアルの時のイメージを変えてはならない。それがディフォルメの鉄則だ！

大塚：まあ、魔装機神はこれからも出てくるんでしょうね。ストーリー上、重要な位置占めてるんで、はずすわけにいかないと思いますよ。

意外に時間のかかるインターミッション

――インターミッションってどのくらい時間をかけてますか？

大塚：ぼくは30～40分ぐらいはかかってますね。

古里：あ、僕もかけてるかもしれない。無茶苦茶悩みますよね。

澤田：僕は1時間か、それぐらいかかりますね。まずセーブして、そして改造。うーんて悩んで。やっぱりやめて（笑）。

矢島：強化パーツの装備にも時間かかりますよ

凩：僕なんか紙にメモとか取りながらやりますよ（笑）。

矢島：ミノフスキークラフトとか、エヴァとデンドロビウムに付けて、あとは誰に付けようかなんて。インターミッションになったらまず全部強化パーツはずしますし。

凩：僕も次のマップに合わせて最適の組み合わせにするためにはとりあえず全部はずしますよ。イヤなんです、出撃したときに一個でも残ってるパーツがあると。何か納得いかないんですよ。

一同：（笑）

ユーザーが今後の“スパロボ”に求めること

――では最後に、みなさんがこれからのロボット大戦に期待することは？

凩：戦闘シーンなんかのアニメを飛ばせるようにしてほしい。アレってけっこう時間がかかるんで、飛ばせればもう少し短時間でクリアできるかなと。

澤田：僕はゲームの方向性は、コレで間違ってないと思うので、この路線で突っ走ってほしい。

矢島：俺はもうちょっとゲーム難易度上げてもらいたいな。レベルも少し上がりにくくしてもいいかなと。

大塚：とりあえず、システムとかは完成されつつあるんで、やはり難易度かな。ユーザーのレベルも上がってきてる感があるんで、もう少しキツメにしてもついてきてくれるんじゃないかな、とそんな気がします。

古里：僕は逆に難易度を下げてほしい。そのほうが何回も楽しめるし。

大塚：あとは、新しいロボットを出してください（笑）というのが期待かな。

矢島：ガンダムXとか出てもいいですよね。

大塚：MS系パイロットはもうインフレ気味ですけど（笑）。

一同：寺田さん、どうでしょうか？

■取材・文／スタジオハード　撮影／編集部

時間のかかるインターミッション

インターミッションは次のシナリオ（マップ）にいくまでのブリーフィング的存在。ユニットや武器の改造、パイロットの乗り換え、強化パーツの付け代え、パイロットのレベル確認など戦闘の準備をする場所だ。戦闘で稼いだ資金を割り振って改造、自分のユニットを強化していくのは、“スパロボ”の楽しみの１つである。さらに『完結編』からは今まで5段階が限界だった改造が10段階まで可能。ユニットをさらなる強化できるようになった。ただし8段階、9段階くらいになると法外な資金が必要になり、改造も容易ではない。



ここで乗り換えや改造を行う。次のマップの戦略を練る重要な場所

強化パーツは、出撃ユニットにできるだけムダなく装備させたい

Interview

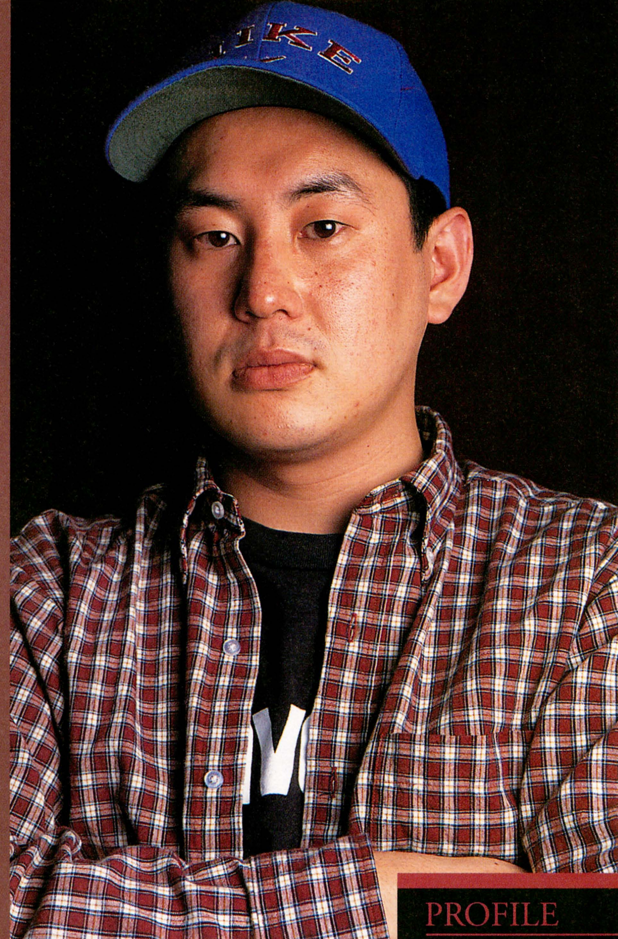
スパロボ進化の提案者

寺田貴信

BANPRESTO PRODUCER

ロボットアニメと共にゆく!

『スパロボ』シリーズを支えるバンプレストプロデューサー・寺田貴信。作品毎に膨大なゲームボリュームと格闘し、『スパロボ』を単なる「借り物ゲーム」から高度なシミュレーションRPGへと昇華させたのは彼の手腕。『スパロボ』を最も愛する男に、その本質を語ってもらった。



PROFILE

(株)バンプレストのゲームプロデューサー。
『第2次G』よりスーパーロボット大戦シリーズのプロデュースを手掛ける。ロボットに賭ける愛情と情熱では、彼の右に出るものはいない。

——お疲れ様でした! 『スパロボ』のシリーズも一段落して、今はホッとされているところではないですか?

寺田貴信氏(以下、寺田):ありがとうございます。ホッとする間もなく忙しいです(笑)。

——今回『げーむじん』では、『スパロボ』のロボットやアニメロボットをひっくるめてその魅力はなんだろうという特集を組ませていただきました。寺田さんには、メーカーサイドの解答となるようなお話がお聞きできればと考えてますのでよろしくお願いいたします。

寺田:なんだか難しそうですね(笑)。

——それでは、まずは『F』、そして『完結編』のことなのですが、この2作を通してユーザーに何を伝えたかったのでしょうか?

寺田:いや、別にこのゲームはそんなたいそうなテーマがあるわけじゃなくて(笑)。何を伝えたかったのかってことじゃなくて、とにかくユーザーさ

んが楽しんでもらえれば、と。あとは、ロボットアニメが好きな人が楽しんでくれれば、それでいいんですよ。

——具体的にはどのように楽しんでほしいのですか?

寺田：このゲームの楽しみ方は人によって全然違ってしまうので、具体的な楽しみ方というのはなかなか提示しにくいんですが…。好きなキャラを育てて、好きなロボットを改造してプレイしてもらえれば良いと思っています。もっとも、今回は難易度が高いため、敵を倒す爽快感が欠けていることは反省してますが、νガンダムやビルバイン、マジンカイザーなどフル改造してもらえれば…。

——自分の思い入れのあるキャラやロボットにどんどん入れ込んでほしいと?

寺田：そういうことですね。

見た目の感じとか、やり残したことはある

——では、シリーズ11作で、やり残したことはありますか?

寺田：やり残したことは、いっぱいありますね。具体的には、見た目の感じとか。シリーズ通して、あんまり変わってないじゃないですか。言っちゃうと、スーパーファミコンの時から、変わってないですよね(笑)。そこらへんを、もっと進化させたかったですね。他にも、細かいことを挙げたら、きりがないんですけど。まあロボットアニメがある限り、やり残したことは絶対にある、と言えますね。例えば、他にも出したかったロボットとか、今回登場したロボットの再現できなかった話とか。とにかく、ホントにきりがないです(笑)。

——今回の大特集でも読者ユーザーさんに出てほしいロボットを聞いてまとめたりしてるんですが、寺田さんからこんなロボットを出したいというのをお聞きしたいのですが?

寺田：うーん、それを言ってしまったら次回作の楽しみがなくなってしまうので…。でも候補は挙がってきていますよ。

——マクロスのバルキリーとかリクエストが多かったんですが?

寺田：いいとこ突いてますね(笑)。

——巨神ジーグなども?

寺田：いいとこ突いてます(笑)。

ムーヴメントを作ったというより便乗した、ということ

——新シリーズの噂も聞きますが、もしかしてやり残したことは、新シリーズで…ですか?

寺田：いやぁ(笑)。噂も何も、私がいろんなところで言っちゃってますからね(笑)。一応、今後はですね、三択で「移植」「リメイク」「新シリーズ」というのがありまして。それで、1つの考えとして、今回『完結編』で第○次シリーズが終わったんで、例えば第3次をやりたいというユーザーさんがいるんですけど、第3次ってスーパーファミコンじゃないですか。で、そういうのを移植していく、という。でも、さすがにファミコンとゲームボーイのをそのまま移植、というのはマズイんで、システムなどを『F』のものを踏襲させて移植する。これがリメイクですね。で、それと新シリーズ、という感じなんですけど。

——なるほど。その新シリーズというのは、第○次シリーズではないんですよね?

寺田：そうですね。違います。実は、前に『新スーパーロボット大戦』っていうのをやったんですけど、これがちょっと中途半端な感じで終わってしまって。で、その続編ということではないんですけど、それに近い感じのものを考えています。もちろん、ユニットとか大幅に変わると思いますよ。

——システムはどうなりますか?

寺田：まあ、『F』に近いものになると思います。そうですねぇ、『新スーパーロボット大戦F』って感じでしょうか(笑)。『新スーパーロボット大戦』と『F』って、かなり違うゲームなんですよ。なので、それを合わせた感じのものに。

——またヒットしそうな予感がしますね(笑)。寺田さんは、『スパロボ』シリーズで業界に一種のムーヴメントを起こしたわけですけど、実感や、何か感想などはありますか?

寺田：いやぁ、そんなことないですよ。そうですねぇ、個人的には、昔は資料を探すのが大変だった『ダイターン』がLDになったりとか(笑)、思うことはあるんですけど。でもそれは、どちらかと言うと、我々がムーヴメントを起こしたんじゃなくて、世の中のスーパーロボットブームに便乗した、ということですよ。

とにかく楽しんでもらえればいい ほんとにそれだけですね

ガンダムは敵メカが毎回出るから変わったロボットアニメだなと

——寺田さんがこれほどロボットに惹かれるのは、なぜなんですか?

寺田：やっぱり「男の原体験」なんじゃないですか。最初に見たのはロボットアニメじゃなくミラーマンなどの特撮モノだったんです。ウルトラマンシリーズだとタロウとかエースの頃ですね。子供番組にいちばん活気があったのって、その頃ですよ。

——マジンガーZとガンダムをリアルタイムで見た当時はどう思われました?

寺田：マジンガーZをリアルタイムでやっていた時は本当に子供だったので、マジンガーが怖かった記憶がありますね。「早くパイルダーオンするんだ!」とか言いながら喜んで見てました。でも、「空にそびえる鉄の城」が何のことなのか理解するにはあと数年を要しましたね。

ガンダムは前番組のダイターン3から引き続いて見たんですが、敵メカ(ザク)が毎回出てくるので変わったロボットアニメだなぁ、と。結構シビアな話でしたけど、もっとシビアな『ザンボット3』も見ていたので、すんなり入り込めました。モビルスーツがただの兵器であるという概念を理解するのには結構時間がかかったように記憶してますね。





ロボットアニメがある限り、やり残したことは絶対にある!

大きくて強くてカッコいい！は男の子の絶対真理

――今回のメインテーマであるロボットの魅力とは何だろう?　というのを考えたいんですが、寺田さんはどうお考えですか?

寺田：これに関しては色々な人々が語っておられるので、今さら僕ごときが述べることはないんですが…。ロボットの魅力、それは「大きくて強くてカッコいい!」ことでしょう。マジンガーZを手に入れた兜甲児が祖父から「神にも悪魔にもなれる」と言われたように、凄い力を思いのままに操れる…、これが若き日本男児の心を掴んでいる要素だと思います。やはり、凄い力やマシンが目の前にあるだけではおもしろくないですから。

『スパロボ』もある程度ですけど、ロボットを操縦できるゲームなので、ロボット好きの方に受け入れられたんじゃないですかね。

――ロボットは男の子にとっての通過儀礼とも言えますよね。

寺田：大きくて、強くて、カッコいい!　というのは男の子にとっては絶対真理なんでしょうね。

わかる人だけがわかるゲーム、くすぐられるゲーム

――寺田さんは『スパロボ』以外のロボットが登場するゲーム、というのもお好きなのでしょうか?

寺田：そうですね。基本的に好きです。でも、ゲームに関してはロボットモノに限らず、一通りプレイしますよ。『ドラクエ』でもなんでも。ただ、プレイ時間の長いゲームは、あまり時間がないので最後までプレイできないんですけど。

――最近、プレイされたゲームで、ハマったモノはありますか?

寺田：最近だと『ギレンの野望』ですね。かなりハマってますよ(笑)。これは僕の魂に触れるゲームだ!!　って大騒ぎして(笑)。今、連邦とジオンが終わって、次はネオジオンをやろうかな、と。

――その、寺田さんの魂に触れるゲーム、というのはどのようなゲームですか?

寺田：例えば尊敬しているクリエイターの方で遠藤正二朗さんという方がいるんですけど…、わかります?

――『A・ランクサンダー』の方ですね。

寺田：そうです!　その方の作品で『魔法の少女シルキーリップ』というのがあるんですけど、それとかすごい好きですね。僕の魂に触れます。演出とか、まあゲーム自体もおもしろいんですけど、80年代のアニメのノリとかをバッチリ押さえていて。だから、わかる人だけがわかるゲームなんですけど。マニア心をくすぐられる感じで。

寺田貴信・ロボット原体験&好きなロボット・乗ってみたいロボット

ここでは寺田氏に影響を与えたロボットや好きなロボットなど個人的な話をお聞きした。

――寺田さんが最も強い影響を受けたロボットっていうのは何ですか?

寺田：やはりマジンガーZです。なんと言っても「人が乗ったスーパーロボット」の元祖ですから。マジンガーZには子供の頃から憧れに近い感情を持っています。実物を見てみたいなあ…。あと、兜甲児はロボットモノの主人公として非常に良くできたキャラクターだなと思いますね。

――『スパロボ』で、一番思い入れのあるロボットを教えてください。

寺田：この仕事をやっているうちに「このロボットが一番!」というのがなくなってきました。今回、強いて挙げるなら、イデオン、エヴァンゲリオン、ガンバスターでしょうか。理由は話もロボットも行き着くところまで行ってしまったものだからです。

――ガンバスターは人気が高いですよね。

寺田：おそらく、エヴァンゲリオンを観られた方が同じガイナックスの作品である『トップをねらえ!』も観たからじゃないですか、あくまで推測ですが。でもこの作品ってロボットアニメの秘孔を突きまくってますから。『スパロボ』ファンには受け入れられやすいのではないかと。それに、原作のガンバスターの戦闘は凄く盛り上がるので、感情移入しやすいんでしょうね。2回目を観たときは僕もノリコと一緒に叫んでました(笑)。

――乗ってみたいロボットはありますか?

寺田：ダイターンですね。『スパロボ』に出ていないロボットだとザブングルとか。ガンダムとかって設定がリアルじゃないですか。僕はそういうんじゃなくて、「これ、どうやって操縦するんだろう?」って感じのする荒削りなロボットに乗ってみたいですね、どうせなら。「でかいんだろうなあ～」とか。ね。



←夢の超合金ロボット・マジンガーZに憧れない男の子はいなかった。ヒーローロボの代表格



←ガンダム後に富野監督が制作したこの伝説巨神イデオンは壮大なるストーリーを持っていた

原作と『スパロボ』の関係をもう一度見直してみる必要がある。

――それはそのまま『スパロボ』にも当てはまりますね。
寺田：たしかにそうかもしれませんね（笑）。
――寺田さんの魂に触れるゲーム＝わかる人だけがわかるゲーム、という解釈でよろしいですか？
寺田：まあ、そんな感じで。一般ウケはしないゲームでも、演出が作り込まれていると好きですね。あとは、僕、アクションゲームよりはシューティングゲームが好きなんですけど、シューティングも魂に触れますね。派手な演出とか。
――やはり演出は重要ですよね。
寺田：そうですね。アニメとかも、そういうロボットの動きに注目したり。だから、いつかはアニメか特撮モノを自分で作りたいんですよ。最終目的というか。おもしろいモノになるかは、わかりませんけど。別に「今のアニメに物申す！」みたいなことじゃなくて、純粋に作ってみたいんです。
――それはぜひ観てみたいですね。
寺田：おもしろいかはわかりませんよ（笑）。それに、まずは次のゲームを作らないとね（笑）。

『スパロボ』はどうあるべきか

――ユーザー座談会や様々なユーザーの方々から『スパロボ』は、友達から伝道される口コミで広がったゲームである、という感想をたくさんいただいたんですが、寺田さんはどうお感じになられますか？
寺田：『スパロボ』はオリジナル作品ではなく、様々なクリエイターの方が作り上げた作品の集合体によってできたものです。ですが、多数の作品をまとめるためには独自の世界観を構築することが必要なんです。そして原作ファンの方にはまず原作が混在した世界観が受け入れられないはずです。これを打破すべくオリジナル設定を施したり、SDにしたりしているわけですが、やはり口コミによってスパロボの世界観が認められ、それを乗り越えてみようと思われる方が増えたのではないかと思います。
　もっとも「人が作り上げた作品を継ぎ合わせただけのゲーム」「ロボットを広く浅く使っているだけに過ぎないゲーム」という見方もありますので、原作と『スパロボ』の関係をもう一度見直してみる必要はあると思っています。
　今後、ロボット大戦はどうあるべきか…これが今の私の大きな課題です。

ロボットアニメに対するそれぞれの想いをぶつけ合う

――『スパロボ』とはどんなゲームだったのでしょう？　『スーパーロボット大戦』とは何だったのか？
寺田：ロボットアニメファンによる、ロボットアニメファンのためのゲーム。これがスーパーロボット大戦だと思います。そして、IFの世界を実現したロボットアニメファン夢の作品でもあります。こう言い切ってしまうとめちゃくちゃ偉そうですが、我々開発スタッフも極論すれば、ユーザーの方と同じロボットアニメファンに過ぎません。ただ、ロボットアニメに対し「もし○○が××だったらいいなぁ…」という想いを実現できる立場にいるだけなのです。だからこそ、責任重大なんですが…。
　総監督の阪田雅彦氏をはじめとする開発スタッフも趣味で好き勝手やっているように見えるかもしれませんが、彼らの頭の中には常にロボットアニメファンの存在があります。原作に思い入れのある方々にどうやって納得してもらえるか、どうすれば、楽しんでもらえるかを考えています。そして、そこにスタッフそれぞれの思い入れを加えて作り出されたものが『スーパーロボット大戦』なのです。しかし、それでもユーザーの方々は『スパロボ』に対して多くの不満をもたれていると思います。それは色々な形となって我々スタッフに返ってきます。そして、それをどこまで解消できるかが次回作の開発の原動力となるのです。
　『スーパーロボット大戦』はユーザーと作り手がロボットアニメに対するそれぞれの思い入れをぶつけ合い、作り上げていく作品…おこがましいことですが、ユーザーの方々にこういう印象を持ってもらえれば幸いです。ですから、ご意見・ご感想・お叱りなど、どんどんお寄せください。



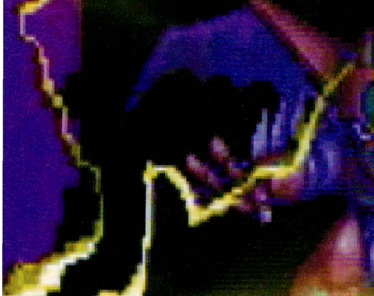


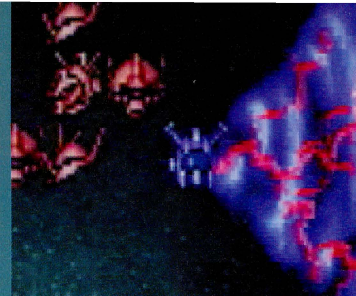
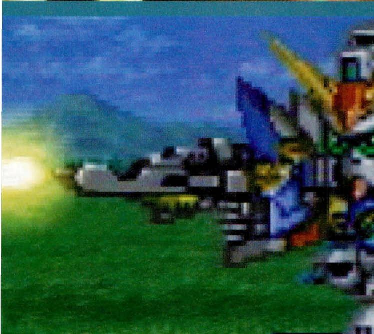
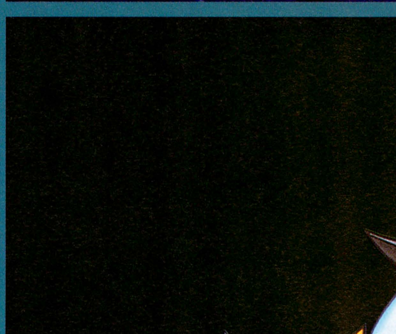
←ガンバスターの存在感は『スパロボ』でもダントツ。大きくて強くてカッコいいロボ中のロボ



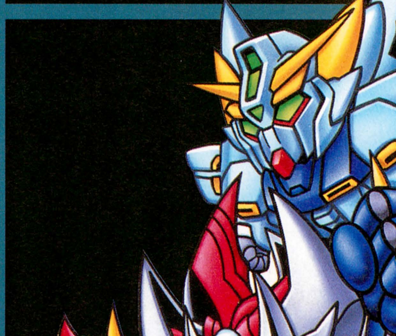
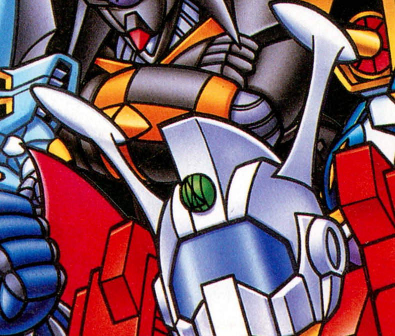
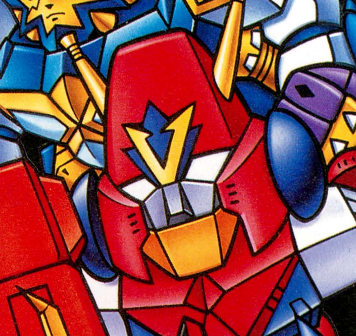
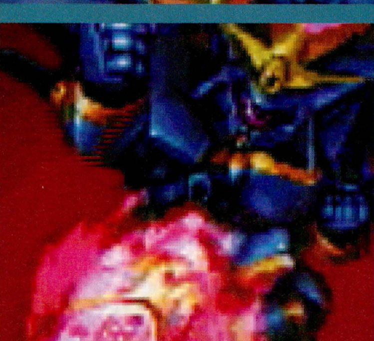
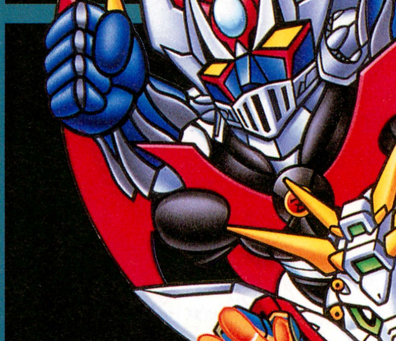
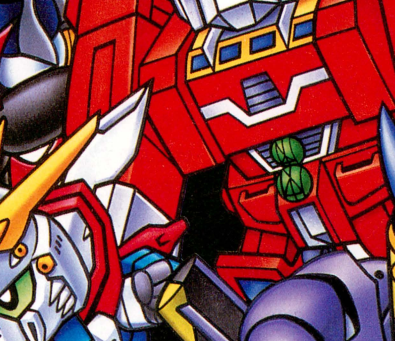
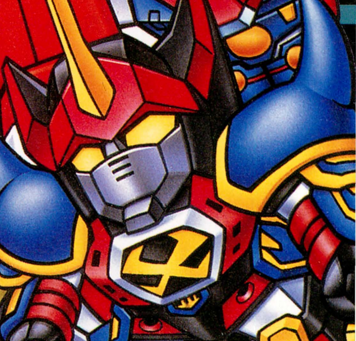
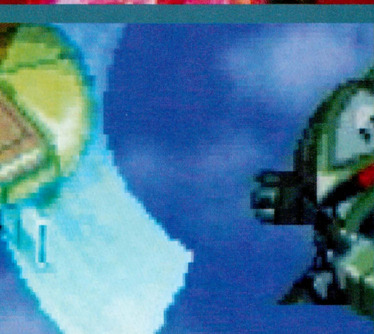
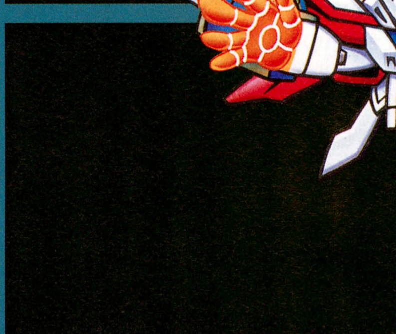
←荒削りで熱血なダイターン3を操縦するには、熱い正義の魂が必要なのだ！　たぶん

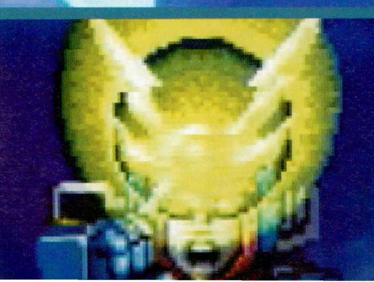
■取材・文／藤澤弾、編集部　撮影／片山よしお

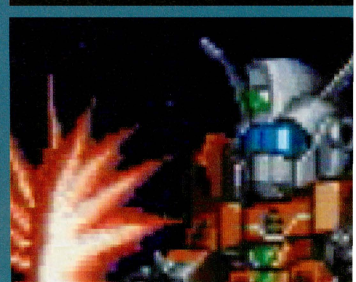




総括

我々の憧れたロボットたち
彼らは一体どこへ行くのか

鋼鉄のロボットたち。彼らは強さの象徴であり、科学力の象徴だった。我々はその勇姿にあこがれ、時には力づけられながら、親の視線と戦いつつブラウン管にしがみついていたものだ。しかしその光景は、時代と共に変化してきている。ここでは総括として、ロボットと我々の将来を、様々な角度から検証してみたい。

1．ロボットアニメの現状

現在ロボットアニメが減少傾向にある。ガンダム、勇者シリーズといったロボット番組の定番シリーズが相次いで終了。98年6月現在でオン・エアされているロボット番組といえるものは、衛星波も含めて4番組しかない(『ブレンパワード』、『銀河漂流バイファム13』、『超魔神英雄伝ワタル』、『ビーストウォーズⅡ』)。全盛期だった80年代と比べると、ハッキリ減少しているのがわかる。ただ、別にアニメ番組自体が減少している訳ではない。深夜放送枠の拡大により、タイトルはここ数年でかなり増加しているのだ。ロボットアニメの減少が、その衰退につながっていくとは言い切れない。だがロボットアニメがひとつの転機を迎えているのは間違いないだろう。

2．ロボットゲームの現状

今回特集した『スーパーロボット大戦F』は、『完結編』を加えると、セールスは100万本に達する。これは、サターンソフトとしては大ヒットといっていい。シリーズはこれで完結だが、新シリーズの企画も用意されているようなので、今後も目が離せない。この他にも『スーパーロボットスピリッツ』というロボット格闘ゲームやタカラの『新世代ロボット戦記ブレイブ・サーガ』など期待のラインナップが揃っている。これらはロボットアニメのゲーム化だが、オリジナルの方も『バーチャロン』などのタイトルが好評を博している。ロボットを題材にしたゲームは以降も作られ、コンスタントに数字を出していけるのではないかと思われる。

3．ロボット玩具の現状について

『スーパーロボット大戦』シリーズのヒットと共に、往年のスーパーロボットたちの玩具が脚光を浴びてきた。例えばかつて「超合金」という名称で親しまれたダイキャスト合金製の玩具が、バンダイより『超合金魂』という商品名で復活。その第1弾となった『マジンガーZ』は、初回生産分が瞬く間に売り切れてしまったほどの人気を見せた。しかし小、中学生といういわゆる「子供」の興味は、やはり「ポケモン」や「ミニ四駆」といったもの。彼らが『超合金魂』に購買欲をそそられるのか疑問だ。つまりロボット商品（主に復刻もの）の購買層は、20代後半という大人世代に支えられているといえる。

総括．ROBOTS DREAMよ、永遠に

以上のことを受けて今後のロボット像を考えてみよう。『スパロボ』シリーズが大ヒットを飛ばしたのはどういうことか。それはつまり、オンタイムに番組を見ていた人の支持が、いかに多かったかということ。登場ロボットを見て「ああ、見た見た。」という懐かしさと共にプレイする。そういう人たちがいたということだ。もちろんゲームのおもしろさに惹かれて、という人も多い。登場ロボの作品を見ていないプレイヤーは、この部類だろう。『スパロボ』を通して彼らが昔のロボットアニメに興味を持ち、それを見てくれたのなら、とても素晴らしいことだ。そしてそこから何かを感じた若い世代が、間違いなくこれからのスーパーロボットワールドを担ってくれるだろう。アニメだけでなく、ゲームや玩具など多岐に渡って。だから現在のロボットアニメが少ないなどの問題は小さなものだ。数は少なくとも良質の作品揃いで、近い将来、必ず新たなるヒット作が生み出されるはず。その魂が若い世代に受け継がれていくことで、歴史は作られる。もちろん『スパロボ』シリーズも、これから素晴らしい歴史が築かれていくことだろう。

「スーパーロボット」は、歴史という大いなる力を手に入れ、新たな飛躍の時を迎えつつある。

ポスター・プライズからガレキまで

EXTRA SUPER GOODS WARS



ポスタードリーム

コインを入れてスタートボタンを押すと数字が回る。ストップボタンを押して同じ数字が3つそろえば景品を獲得することができる。景品のポスターは大型B2サイズだ

ポスタードリーム・コレクション編

ゲーセンなどで見かけるポスタードリーム。スーパーロボット大戦ものとしてはポスタードリームパート1、2とポスターコレクションの計3種類がある。グッズコレクターは見逃せないアイテムだ！

ポスタードリーム PART 1

パート1の目玉はやはりエヴァだろうか。プレミアムがつきそうな予感



新世紀エヴァンゲリオン

アニメでも見られない槍を持った初号機。映画ではロンギヌスの槍と、初号機が合わさることで人類補完計画が発動した。そういう危険な状況をイメージして描かれたかどうか不明だが、非常に興味深いイラストだ

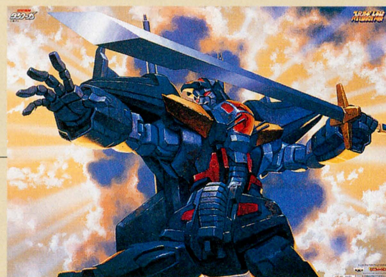


マジンガーZ

ロケットパンチ強化版のアイアンカッターを構えるマジンガーZ。ジェットスクランダーで空を飛ぶ姿に心を奪われた人も多いはず

魔装機神サイバスター

魔装機神たちとヴァルシオーネ・R。そして背後にはシュウ・シラカワの乗るグランゾン。魔装機神は世界でたったの4体しか存在しないという



超獣機神ダンクーガ

獣戦機隊の4機のマシンが合体した巨大ロボ、それがダンクーガ。ダンクーガの構える剣は断空剣といい、どんな敵でも真っ二つに叩き切る最強の武器なのだ



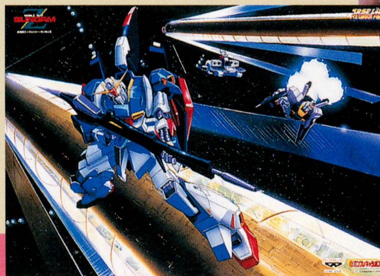
超機大戦SRX

新スーパーロボット大戦のオリジナルキャラ。R1、R2、R3が合体することにより、SRXというロボットが誕生する



超電磁ロボ コン・バトラーV

ポスタードリームの中にはこのようなリアルなCGで描かれているものもあるぞ。イラストはコン・バトラーVの最強必殺技である超電磁スピンだ！

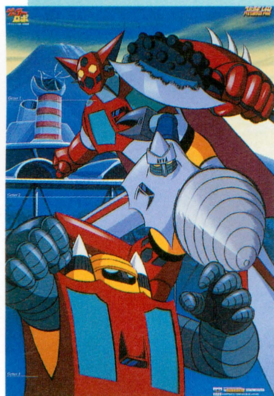


機動戦士Zガンダム

コロニー上で闘うZガンダムとガンダムMK-Ⅱ。ちなみにZガンダムは歴代ガンダムの中で、初の可変機能を備えたMSだ

ポスタードリーム PART 2

パート2にはスーパーロボット系のポスターが目立つ



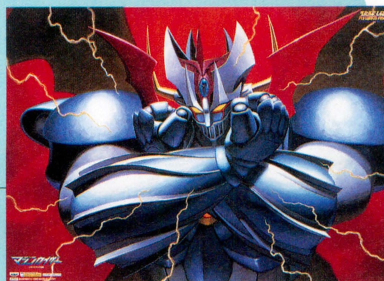
ゲッターロボ

変形したゲッターロボの姿。ゲッターロボは3機のゲットマシンであるイーグル、ジャガー、ベアー号が合体変形することにより完成するのだ



勇者ライディーン

ゴットブレイカーを構えるライディーン。ゴットバードに変形すれば、マッハ7のスピードで飛行することが可能だ

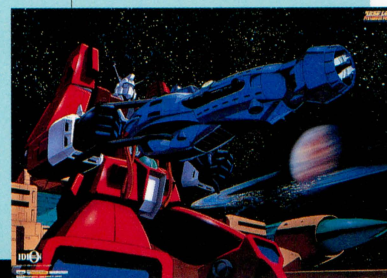


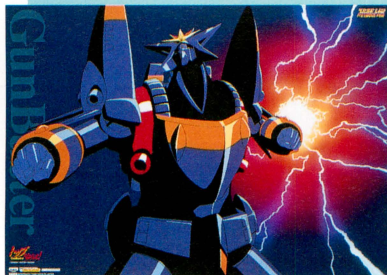
マジンカイザー

マジンガーシリーズの中でもいちばん強い機体。それがマジンカイザーだ。イラストはカイザーとパイルダーとの合体終了シーン

伝説巨神イデオン

超破壊力を秘める波動ガンを装備するイデオン。ゲーム中では射程距離が無限のマップ兵器として活躍する





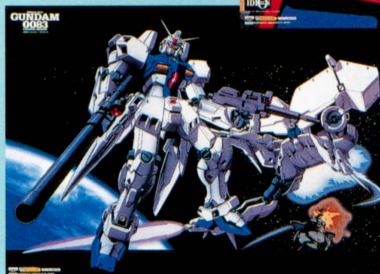
トップをねらえ!

過去のスーパーロボットたちの特性（合体変形、必殺技など）をすべて備えたガンバスター。全長200mを超える超大型ロボ



ダイターン3

サンアタックを放つダイターン3。ダイターン3はこのロボット形態の他にも戦闘機や戦車に変形ができるのだ



GUNDAM 0083

GP-01FbとGP-03デンドロビウム。GP-01Fbは連邦軍の「ガンダム開発計画」による1号機を宇宙用に改装したものだ

ポスターコレクション

ロボット大戦のニューフェイス、ガンバスターとイデオンは要チェックだ



戦国魔神ゴーショーグン

ゴーフラッシャーを撃つゴーショーグン。ゴーフラッシャーとは背部にある5つの突起からビームを発射する必殺技だ

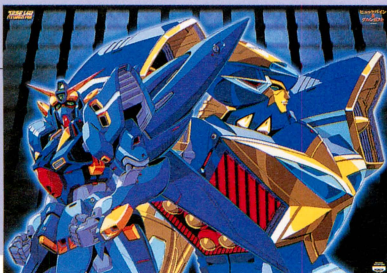


超伝説ロボイデオン

スーパーロボット大戦F完結編から出場のイデオンもすでにポスターとなって登場しているぞ!

トップをねらえ!

地球に立つガンバスター。その背後に見えるのは、ノリコとお姉様の乗るバスターマシンの1号と2号。これが合体してガンバスターとなるのだ



ヒュッケバイン&グルンガスト

ロボット大戦シリーズのオリジナルキャラクターであるヒュッケバインとグルンガスト。グルンガストは体長48.7mという勇姿を誇る





マジンガーシリーズ

マジンガーシリーズ夢の共演。グレートマジンガーはマジンガーZの後継機で、最初からジェットスクランダーの付いた高性能ロボだ

SUPER GOODS WARS

プライズ・ガレキ編



⬅発売されると同時に大人気になり、店頭のプライズマシンが軒並み売り切れ状態になってしまった。

バンプレストプライズ商品 アクションロボシリーズ

各パーツをジョイントでつなぐだけで完成する簡単組み立てフィギュア。完成度の高さからファンの間でかなりの人気になった。クリアタイプと彩色タイプがあり、彩色タイプは数が少なく人気が高い。キャラクターコレクション用景品。

PART1

第一弾のラインナップはマジンガーZ、ダイターン3、コン・バトラーV、ガンバスター、サイバスターの5種。

PART2

ラインナップは真・ゲッター1、ビルバイン、ガイキング、ライディーン、グルンガスト。ロボと組み合わせて遊べる武器セットが加わった。





⬅⬆彩色バージョンは出にくい。全部手に入れた人はスゴイ！

バンプレストプライズ商品 スーパーロボット大戦 熱血コレクションシリーズ

定番の人気シリーズ。歴代スーパーロボット大戦に登場するキャラクターがゲームそのままのSDタイプのキーホルダーになった！　造形の完成度も高くボリュームたっぷりのスパロボグッズ定番商品。

熱血コレクション3

『新』と『F』の登場キャラがラインナップされている。特にマスターガンダムとゴッドガンダムはスパロボグッズには珍しいので、ぜひとも手に入れたいアイテムだ。(97.12月)





熱血コレクション1&2

ファンの声に応え1&2がセットになって復活！　スパロボグッズでは定番ともいえるマジンガーZやゲッターロボなどがラインナップされている。手に入れ損ねた人もここでGETだ！(98.7月予定)



熱血コレクション4

定番シリーズについに人気の高いエヴァが登場!!　『新』で登場したR-1や『F』で登場したマジンカイザーなど、スパロボオリジナルのロボットたちも見逃せないぞ。(98.4月)

スペシャルコレクション

熱血コレクションのスペシャルバージョン。スーパーロボットたちがゴールド&シルバーバージョンになって登場だ。ラインナップは熱血コレクションの1と同じ。ファンなら3色そろえたい！(97.10月)



熱血コレクション5

エヴァ初号機に零号機、弐号機が加わってエヴァシリーズが3体そろって登場。そのほかのラインナップもガイキング、グレンタイザー、ヒュッケバインと渋いロボットが登場。(98.9月予定)



バンプレストプライズ商品
スーパーロボットコンプリートコレクション

歴代スーパーロボットのフィギュアシリーズ。手ごろなサイズでコレクションしやすいファン待望の新シリーズ。バラエティー豊かなラインナップがそろっている。



東映動画編

ゲッター1、2、3にマジンガーZ、アフロダイAを加え、東映動画の歴代人気アニメロボットが勢ぞろいしている。立体化される機会の少ないゲッター2、3があるのがうれしい。(98.3月)



サンライズ作品編

ガンダム、ザブングル、エルガイムなどサンライズの人気ロボットがコンプリートコレクションで登場。仁王立ちの東映動画編に対し、各ロボットがポーズを取っている。(97.6月)



東映動画編2

好評シリーズに早くも第2弾が登場。グレートマジンガー、ビューナスA、ボスボロットに加え、ガイキングやダンガードAが登場。中でもボスボロットは要チェック!!(98.9月予定)

バンプレストプライズ商品
ビッグサイズソフビフィギュア

ソフビ製のビッグサイズフィギュア。クレーンゲームの景品ながら30cm近い大きさが魅力。プライズ商品らしからぬ大きさで、スーパーロボットらしい威風堂々とした存在感は他のグッズにはない迫力。

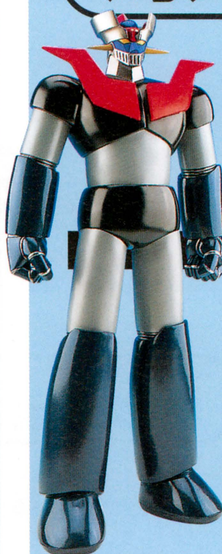
マジンガー・ゲッターロボ



(98.6月)

海洋堂

ガレージキットの老舗的存在。現在は全長50cm以上になる迫力のビックサイズのメガソフビシリーズが人気。元々は組み立てモデルだが、この度マジンガーZが塗装済完成品としても発売されることになった。プラモデルなどとはひと味違う作り込みが魅力。



マジンガーZ

元祖スーパーロボット。メガソフビシリーズの塗装完成品バージョンが新たに登場。
ソフビ組み立てキット
6800円
塗装完成品
9800円



コン・バトラーV

スパロボグッズでは定番の人気ロボット。ソフトビニールを使いレジンキットでは難しい大きさを実現。
ソフビ組み立てキット
9800円



エヴァンゲリオン初号機

『F』からスパロボに参戦。従来のロボットとは一線を画す、動物的なラインを持っている。
ソフビ組み立てキット
7800円



ガンバスター

20cmサイズソフビキット。手ごろなサイズ、価格がうれしい。
ソフビ組み立てキット
2800円

バンプレストプライズ商品 スーパーロボット大戦 幸運音声貯金箱

お金を入れると各キャラクターが決めゼリフを絶叫する貯金箱。アツイ声がファンにはたまらない。

第1弾



ラインナップはマジンガーZ、コン・バトラーV、ダンクーガ。注目アイテムは「やってやるぜ！」の決めセリフが印象的なダンクーガで決まりだろう。（97.9月）

第2弾



ラインナップはガンダム、ゲッター1、ライディーンの3種類。プライズ商品にしてはかなり大きく重いので、手に入れるのに苦労した人も多いだろう。（97.11月）

第3弾



幸運音声貯金箱シリーズの最後を飾るのは、ダイターン3、グレートマジンガー、ガンダム。ダイターンの決めゼリフは、「サンアタック」で決まり！（98.2月）

ファーストスマイル スーパーロボット大戦 CDシリーズ

スーパーロボット大戦といえばアニメ、アニメといえばアニソン。というわけで、スパロボは関連CDもたくさん発売されているのだ。スパロボに登場するロボットアニメの主題歌を集めたアルバムなど、アニソンお馴染みのアツい歌声がまとめて聞けるぞ。また、水木一郎や影山ヒロノブなどが歌う新たな楽曲もドンドン作られており、昔ながらのアニソンは今なお高い人気を誇っている。その人気を証明するようなロボットアニメを題材にしたライブ版CDもある。



スーパーロボット大戦F完結編 アレンジコレクションSILVER

特撮アニメソングの巨匠渡辺宙明氏の監修により、特に人気の高い12体のテーマソングをアレンジして収録。



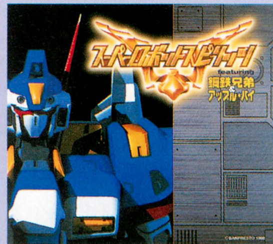
スーパーロボット大戦F オリジナルサウンドトラック&アレンジ

セガサターンソフト『スーパーロボット大戦F』のオリジナルサントラ。



SUPER LIVE '97 Summer ロボネイションスーパーライヴ'97サマー

赤坂ブリッツで行われたロボットアニメソングのライブアルバムが登場。



スーパーロボットスピリッツ フィーチャリング鋼鉄兄弟&アップルパイ

同タイトルのスーパーロボット格闘ゲームのBGMなどを収録したアルバム。

バンプレストプライズ商品 スーパーロボット大戦 熱血合金

かつての「超合金」を思わせるダイキャスト製のスーパーロボット。SDながらズッシリとくる重量感がアツイぞ！ 98年8月発売予定。



浪漫堂 アクションストーンシリーズ

ボールジョイントを使い、全身可動を実現している人気シリーズ。パーツをはめ合わせるだけの手軽さも魅力。ゲッター炉を腹から取り出した「ラストゲッター」などマニアックなラインナップがファン心をくすぐる。



グレートマジンガー

スパロボの常連ロボット、グレートマジンガーの力強い姿を崩すことなく完全可動を実現している。
9800円

真・ゲッター1

アクションストーン シリーズ、真・ゲッター1。巨大な斧を持った精悍な姿を再現している。
9800円

バンプレストプライズ商品 ガチャ王

PART1 ブロンズバージョン

熱血コレクションの物よりの小さいタイプのキャラクターが、ボールチェーン付きのキーホルダーになっている。



彩色バージョン

ブロンズカラーに彩色したバージョンラインナップはもはや定番とも言えるゲッター、マジンガー、コン・バトラーVなど。



PART2

彩色バージョン第2弾。「F完結編」オリジナルのマジンカイザーやスパロボグッズには珍しいトライダーG7がある。



PART3

「F完結編」で初登場のガンバスターが登場。PART1にいたコン・バトラーVもニューボーズバージョンが加わっている。



夢工房宝島



ボリュームある体型は昔ながらの風格ある堂々としたヒーローらしさに溢れている。

真・ゲッター2
9800円

バンプレストプライズ商品 機動戦士ガンダム ミニフィギュアコレクション

機動戦士ガンダムの完成品フィギュアシリーズ。TVシリーズのモビルスーツだけではなく、ビデオシリーズオリジナルのモビルスーツまでフォローしてあるところがファンにはうれしい。その名の通り10cm程度のお手ごろサイズなので、コレクションに最適、思わず全種類そろえたくなるぞ。

PART3

人気シリーズ第3弾。GP-01、百式などが登場。(98.6月)



PART4

ガンダム、ガンキャノン、ガンタンク、シャア専用ザク、ジオングとファーストガンダムと呼ばれるTV版のモビルスーツが勢ぞろいしている。特にガンタンクがアツイ。(98.9月予定)



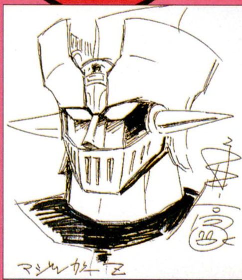


コレクションスペシャル

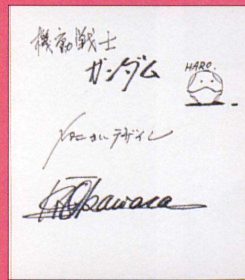
ガンダム、ガンキャノン、ガンタンクに加え、ザクやグフ、ゲルググなどの最初のTV版に登場したモビルスーツを集めたシリーズ。(98.10月予定)

読者プレゼント

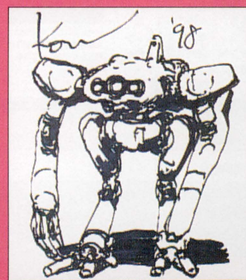
今回お話をうかがった、クリエイター６名の直筆サイン色紙を、どーんと各１枚、計６名様にプレゼント!! ロボットファンを自認するキミならぜひ手に入れたいアイテムだぞ!



①永井　豪サイン色紙



②大河原邦男サイン色紙



③横山　宏サイン色紙



④出渕　裕サイン色紙



⑤山根　公利サイン色紙



⑥大畑　晃一サイン色紙

プレゼントご希望の方は、ハガキに住所、氏名、年齢、希望のプレゼント番号をご記入の上、大特集の感想をお書きになって、〒162-0012　東京都中野区本町3-28-19　株式会社ティーツー出版『げーむじん』スパロボプレゼント係まで御応募ください。

――立てよ国民！
ジオンの栄光への歴史は、

5つのモードを完全攻略、「一年戦争」のすべてがここに

機動戦士ガンダム　ギレンの野望
オペレーションマニュアル

strategy advice

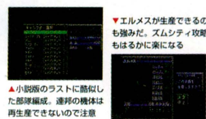
ネオ・ジオン軍攻略アドバイス



スペースノイドの独立を説くキャスバル・レム・ダイクン。人はニュータイプたり得るのか？

■初期状態と状況分析

優秀な人材の揃ったネオ・ジオン。地形的な勢力関係は正統ジオンとまったく同じである。ただ違うのは、最初からリックドムが生産できるので、宇宙でならジオン軍・連邦軍と互角の戦いが展開できるのだ。



▲小説版のラストに酷似した部隊編成。連邦の機体は再生産できないので注意

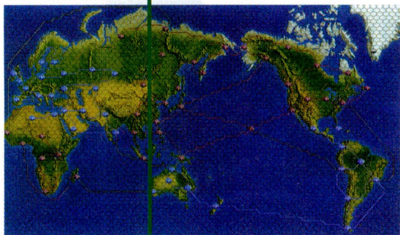
▼エルメスが生産できるのも強みだ。ズムシティ攻略もはるかに楽になる

neo zion

勢力比較表

	総資金	総資産	部隊数	パイロット数	技術レベル	重要拠点
ネオジオン軍	100,000	100,000	30	13	6-6-6	1
連邦軍	50,000	50,000	104	30	9-9-9	7
ジオン軍	50,000	50,000	86	38	9-9-9	7

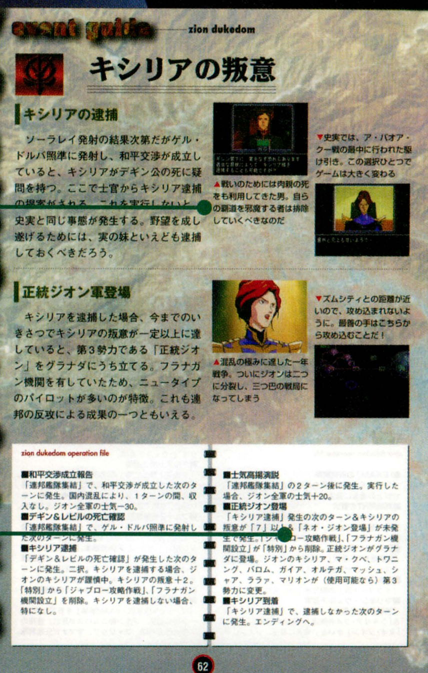
地球マップ初期状態



108

隠された3軍の
出現条件を完全紹介!!
また、各軍の初期勢力から
理想的な作戦ルートまで、
歴史を覆すための
完全攻略法も掲載！

「ジオン公国軍」モード、
「地球連邦軍」モードで発生する
数々のイベントを
ストーリー順に掲載！



event guide ―― zion dukedom

キシリアの叛意

キシリアの逮捕

ソーラレイ発射の結果次第だがゲル・ドルバ照準に発射し、和平交渉が成立していると、キシリアがデギン公の死に疑問を持つ。ここで士官からキシリア逮捕の提案がされる。これを実行しないと史実と同じ事態が発生する。野望を成し遂げるためには、実の妹といえども逮捕しておくべきだろう。

▲戦いのためには肉親の死をも利用してきた男。自らの覇道を邪魔する者は排除していくべきなのだ

▼史実では、ア・バオア・クー戦の最中に行われた駆け引き。この選択ひとつでゲームは大きく変わる

正統ジオン軍登場

キシリアを逮捕した場合、今までのいきさつでキシリアの叛意が一定以上に達していると、第3勢力である「正統ジオン」をグラナダにうち立てる。フラナガン機関を有していたため、ニュータイプのパイロットが多いのが特徴。これも連邦の反攻による成果の一つともいえる。

▲混乱の極みに達した一年戦争。ついにジオンは二つに分裂し、三つ巴の戦局になってしまう

▼ズムシティとの距離が近いので、攻め込まれないように。最善の手はこちらから攻め込むことだ！

zion dukedom operation file

■和平交渉成立報告
「連邦艦隊集結」で、和平交渉が成立した次のターンに発生。国内混乱により、1ターンの間、収入なし。ジオン全軍の士気−30。
■デギン&レビルの死亡確認
「連邦艦隊集結」で、ゲル・ドルバ照準に発射した次のターンに発生。
■キシリア逮捕
「デギン&レビルの死亡確認」が発生した次のターンに発生。二択。キシリアを逮捕する場合、ジオンのキシリアが謹慎中。キシリアの叛意+2。「特別」から「ジャブロー攻略作戦」、「フラナガン機関設立」を削除。キシリアを逮捕しない場合、特になし。
■士気高揚演説
「連邦艦隊集結」の2ターン後に発生。実行した場合、ジオン全軍の士気+20。
■正統ジオン登場
「キシリア逮捕」発生の次のターン&キシリアの叛意が「7」以上&「ネオ・ジオン登場」が未発生で発生。「ジャブロー攻略作戦」、「フラナガン機関設立」が「特別」から削除。正統ジオンがグラナダに登場。ジオンのキシリア、マ・クベ、トワニング、バロム、ガイア、オルテガ、マッシュ、シャア、ララァ、マリオンが（使用可能なら）第3勢力に変更。
■キシリア到着
「キシリア逮捕」で、逮捕しなかった次のターンに発生。エンディングへ。

62

完全攻略に必須な
各イベントの発生条件
およびイベント結果を
どこよりも詳しく解説！

すべてを攻略したい人は

- ●1,100円（本体価格）
- ●A5判
- ●168ページ
- ●オールカラー
- ●袋とじ企画つき



機動戦士ガンダム

ギレンの野望

この2冊から始まる!!

全170兵器を完全解説した「一年戦争」兵器名鑑

機動戦士ガンダム　ギレンの野望 ウェポンデータファイル

全兵器を開発条件から性能、武装まで徹底解剖！
ユニット解説では、原作での設定を詳しく解説！
さらに、袋とじ企画では3体の隠しユニットを完全紹介！



「ジオン」「連邦」両軍の
兵器の特徴をカテゴリー別に
徹底検証!!
ここを読めば、どの兵器を
「開発」「生産」すればいいのか
すぐにわかる！





すべての兵器を知りたい人は

- 1,200円（本体価格）
- A5判
- 200ページ
- オールカラー
- 袋とじ企画つき

大好評発売中

品切れの場合は、お近くの書店にご注文下さい。
お問い合わせは
株式会社ティーツー出版 営業部まで
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
電話　03-3370-3061

四角いボタン世代へ捧ぐ懐古特集

発掘！お宝フライヤー FLYER

まだゲームが100%ガキ向けだった時代。ゲーム雑誌などカケラもなく、新作ソフトの情報は男子小学生向けのブ厚いマンガ雑誌か、おもちゃ屋さんを中心にバラまかれていたチラシから得るしかなかった。かつてのゲーム少年たちがヨダレをたらして見入ったゲームチラシをファミコン中心にセレクト、鑑定つき大公開であります！

Nintendo

中山美穂が君の恋人になる～！

美穂に急接近!!

アイドルホットライン

中山美穂のトキメキハイスクール

イベント開催期間 昭和62年12月19日(土)▷昭和63年2月29日(月)

応・募・は 無料

DISK SYSTEM

『ときメモ』？ それどんなメモじゃ！ 恋愛シミュレーションって言えばこの『トキハイ』しか認めないね！ 今やOLの教祖として崇められる真のアイドル中山ミポリン（今じゃ誰もそう呼ばない）を天下の任天堂がフューチャー、青いディスクでファックスさせた話題性は今もってスゴイ。「中山美穂が君の恋人になる！」ってキャッチもかなり力強く、当時のファミコンキッズも思わず小踊りしたであろう。このチラシ自体は昨今のアイドル発掘ブームに乗ってそれなりの高値が付いているという（？）。



これだけ多様化したゲーム界でこの『いっき』と同テーマの作品は他にないと断言できるワン＆オンリーな孤高の逸品。主人公の隣りで熱烈な表情をしてる醜女はこのままの設定でゲームに登場する。



タイトーがファミコンに参入した最も初期の頃のチラシ。このヘンな宇宙人みたいなのはタイトーのオリジナルキャラでこいつがピョンピョン跳ねまわるテレビCMも同時期に流れていた。「難しい」ことが1つのウリとして通用したってのもスゴイ。

ファミッ子ビックリゾーン

僕らがいちばん輝いていた頃のフライヤーだよ

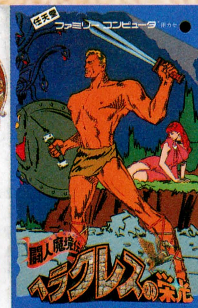


見た目のインパクトってのはこういうゲーム性関係ナシの、キャラのみで成立してる作品に使われやすいし、ガキにもウケがいいという典型。

データイーストが放った変形三つ折り版『ヘラクレスの栄光』と『新宿中央公園殺人事件』という現在も続く人気作のコンピチラシ。注目は横尾忠則のターザンチックな『ヘラクレス』だが、『新宿』のほうの「サガセ！ クズセ！ ツメロ！」というカタカナ連発の3段キャッチが妙に印象強い。







試みとしては画期的かつ殺人的だった「謎のマガジンディスク」。今みるとどうにもショボいゲームばかりに思えるが、当時は8種類詰め込んだというだけでみんな書き換えに行ったモン。確か3号か4号くらいまではリリースされてたハズだがイラストはシリーズを通しなんきんが担当。「MOMOKO姫」ってのも時代を感じさせる。

この中で『バツ＆テリー』を知ってる人、合格！　この作品は不良学生のバツとテリーが野球でもバッテリーを組んで大活躍という大島やすいち先生の名作マンガをゲーム化したもの。じゃあ内容はちょっと過激な野球ゲームって感じかな、なんて思ったキミ！　不合格！　サブタイトルの『魔境の鉄人レース』を見落とすな。そう、なぜか鉄人レースに参加してボールを投げて敵を倒しまくるという純粋横スクロールアクションゲームになっているのだ。

ファミ拳あたたゾーン

妄想を膨らませるインパクトフライヤー

こんなにドカーンとアップかまされるとちょっぴり怖いです。子供は泣きます。まだまだ小学生相手の商売だったファミコンに「ゴルゴ」や「ネオ・ナチ」といったタームにチャレンジしたビック東海の偉大さがキワ立ちます。ポイントは「エクストラディメンションシステム搭載ハイラウンドアクションゲーム」という今もって？なシステム＆ジャンル。

たけしの挑戦状

ビートたけし作ファミコンソフト新発売。



今や「井子パパ」として語られることの多いビートたけしが作り上げた伝説のソフト。その内容はまさに「常識があぶない」というキャッチそのものの出来であったが、チラシとしての完成度は高い。写真の色調がどことなく「キタノブルー」って感じ。

アスキーのファミコン参入第１弾。このあたりになると「２メガビット」や「堀井雄二」といったスペックやスタッフの名前が宣伝文句になってきている。「ファミコン初　北海道の大自然が舞台」っていうのもかなりバーリトゥードな「初」だと思う。





これもマジでお宝！　近ごろ再評価熱が高まっている豪ちゃんの書き下ろしイラストがキマりまくっている。「哀・戦士」や「ニュータイプ」などアレの影響受けまくった単語が散りばめてあるが、任天堂とエニックスがタッグを組んだちゃんとした移植大作。音楽は何と高橋幸宏！　しかし、ファミコンの表現力では絵も音もそれなりのデキ。



任天堂ディスク絶頂期に出た超名作ソフト。タイトル発表の時は「え、新って『鬼ヶ島』なんてゲーム出てたっけ？」と、すもも喰って口の中真っ赤にしたようなガキが勘違いしまくっていた。「絵本のごときおもしろさ！」と言われても、絵本ってそんなにおもしろいモンじゃない。





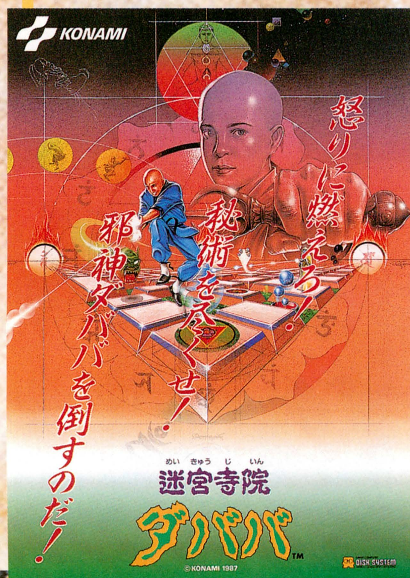
ゲーム内容を見事に表現した横溝チックなオドロイラストが素晴らしい第1弾『消えた後継者』。この路線で行くのかと思ったら第2弾の『うしろに立つ少女』は妙にセルセルしたアニメ絵に成り下がってしまった。ゲーム画面はどっちも荒いドット絵なんだけど。



とにかく、イキオイが違う。自ら「最大の話題作！」と言い切ってからキャッチを一気に5連発。最後の2つは「！」が2本になってるところなんかもはやサブリミナルだ。そしてこれもまったく見当がつかない「新方式ゲートアレイ」でリキ入れまくったようだが、見た目は某ミュージアムにも収録された某闘魔伝にそっくり。「空前絶後の死闘」とやらも妙にチマチマしたアクションで、又貸し率は高し。

又貸しゾーン

そういえば校則の禁止事項になってたよね



さぁ、今すぐ大声で「ダババ！」と叫べ！　一度聞いたらイヤでも残る「ダババ」の響きとこの尋常じゃないテイストの絵。さらに宇宙をも感じさせる奇跡的なデザイン。文句ナシの傑作フライヤーだ。当時のコナミが立て続けにリリースしたディスクゲームはどれも面白かったが、そのセンスはどれも突き抜けていて凄まじかった。



すべての初期設定を「キミはエスパーです」の一言で説明しきるという男らしい前フリから始まる村長さんからのメッセージでまとめた1枚。しかしよく読むとこの文章、誘拐の予告をしているようなもので単なる脅迫状としか思えない。



かなり古臭いセンスの未来感でまとめられたコスチュームを着込んで一発ブッ放してるのが愛戦士でとなりのコギャルが恋人のステラということらしいです。裏面には「オモシロすぎて脳ミソが笑っちゃう」とこれまた古臭いキャッチあり。

ファミリーコンピュータ夢の超本格大冒険ロールプレイングゲーム

DRAGON QUEST II

ドラゴンクエストII 悪霊の神々

ファミコン史上最強のロールプレイングゲーム 堂々完成！

1月26日新発売

ROMカセット EFC-D2 定価5,500円

株式会社 エニックス

「ファミコン史上最強」とグレーシーのごとく大きくでた初の行列ソフト。わずかながらスタッフロールも掲載され、イヤでも大作感がにじみ出ています。形態は2つ折りになっていて中面はワールドマップ、裏面はゲームの解説と早すぎた沖縄娘、牧野アンナが唄う『Love Song探して』の広告まで載ってます。

これがファミコン史上最強のロールプレイングゲーム！

DRAGON QUEST III

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

2月10日発売!!

EFC-D3 ROMカセット・定価5,900円

史上最強を自ら更新したマッチポンプな第3弾。おこづかいの配分やおもちゃ屋に並ぶ予定を立てやすくするためファミコン史上最強のデカ文字で発売日を告知する親切なデザインが施してあります。チラシ自体も四つ折りにパワーアップ。マップと詳細な解説が掲載されてます。

ファミコン史上最強のロールプレイングゲーム！

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち

DRAGON QUEST IV

1990年2月11日発売!!

EFC-D4 ROMカセット 4メガ・バッテリーバックアップ／定価8500円（税抜）

©1990エニックス、バードスタジオ、アーマープロジェクト、㈱チュンソフト

ファミコンでは最終作のため、これが真の史上最強ロールプレイングゲーム。気合の入った銀の高そうな紙を使用、さらに四つ折り仕様で豪華さも最強レベル。恒例の発売日告知も西暦から掲載でもう間違いナシ。中身は写真多めのイントロダクションにキャラ紹介と雑誌なみの詳しさ。しかし口調はなぜか「…ぢゃのう」と仙人風。

カツアゲゾーン

ズボンの中にカセット隠して家までダッシュ！

これがオリジナル『聖剣伝説』だ！　スクウェアが中心となっていたDOG（ディスクオリジナルグループ）の第5弾として発表だけされていた。よく読むと当初から「全5部作」と銘打ってたり、「仲間が自分の意思で動きまわる！」とNPCの概念を提示してたりマニアにはたまらない情報がテンコ盛り。裏面は『とびだせ大作戦』。真ん中にSQUAREのロゴの入った「とびだせメガネ」（980円）もマニアにはたまらないアイテム。

DISK SYSTEM

聖剣伝説

THE EMERGENCE OF EXCALIBUR

DOG 5

超大作RPG！聖剣伝説・全5部作。

待望の第1弾遂に登場！

4月下旬発売予定

予価 3,400円

©1987 SQUARE

SQUARE 株式会社 スクウェア

フライヤーでわかるファミコンブーム

それまでの反射神経のみを競う液晶型LSIゲームに飽き飽きしていた僕たちはゲームセンターに憧れていた。しかし、当時のゲーセンはまさに不良の溜まり場。『ドンキーコング』を1回プレイするにはお金を靴下の中に隠すなどしてから周囲の状況を伺い、いつ補導されてもいいという決死の覚悟で乗り込んで行かなきゃならなかった。そこに任天堂ファミリーコンピュータ発売。ゲーセンとほぼ同じレベルのゲームが家で死ぬほど出来る。んもう、飛びついてむしゃぶるように遊びまくった。たとえソフトがマリオブラザーズ1本だけでもノーマルプレイ、2人協力プレイ、ライバルプレイ、本体にソフトを半分だけ刺してバグ誘発プレイなど出来る限りのことはすべて試しまくり、人がプレイしてる時には2コンのマイクで意味なく熱唱したりもした。しかし、そんなに気張らなくても本体の普及と同時にサードパーティも増え、続々と新作ソフトがリリースされることになる。もちろんゲーム専門誌などまだない。ではどうやって新作情報を手に入れていたか。その情報源こそが今回紹介したフライヤー（チラシ）なのだ。ユーザーの大半が小学校高学年の男子であったため、その文面や構成までが子供向けに設定され、巨人帽をかぶったガキが思わず「カッケェー」と叫ぶようなモノがいちばん良いとされていたのだ。各メーカーは8ビットという、非常に限られたワクの中で「ファミコン初！」とか「史上最大のデカキャラ！」「100画面分の広大なマップ！」など言ったモン勝ちの泥試合を繰り広げていくことになる。今回はごく一部しか紹介してないのだが、こうして並べてみると当時の何でもアリの熱気とこづかいエクスプロイトしてる！　という心意気が伝わってくる。って言うか、完全に業界ごと我を見失ってたんだね。





どちらもすさまじい瘴気を発しているが、とりあえず「DAN」の東南アジアを経由してきたようなチープ特撮っぽいスタイルに注目。さっそく今日からコスプレしよう。対する「妖怪」のほうも例えようがないほど邪悪。『あきら』なる少年の左足のパースが明らかに狂っている。『小林拳』も含め、すべて同じ人の作品と思われる。スゲェ。





どマイナーな同人誌にありがちなドメスティックな線で描かれたイラストが悪のフォースを感じさせるディス・イズ・ジャレコなフライヤー。左の1作目は周囲の人たちがヘンな構えを披露してるし（特に主人公の股下でキメてるジジィに注目）、右の続編ではわかりやすい遠近法を使って3Dを強調しようとしてるが肝心のロゴが30にしか見えない。どっちにしても強力なインパクトで洗脳効果高めだが、特に主人公の目から上の頭部がやけにデカいというフリーキーなデッサンは要注目。

ここまで詰まってると何処からツッこんでいいのかわからなくなるが、落ちついて対処します。とりあえず、タイトルとキャラから格闘モノっぽい雰囲気です。何より気になるのが真ん中下段の異様なカッコの中年女性。彼女の名前はマダム・チャーシューといって中国人だそうです。他のメンバーもあえて形容するなら変態としか言いようがない強烈な個性者ばかり。これで格闘…。フルポリゴンでリメイク希望!



異次元ゾーン

お婆ちゃん騙して買ったのにクリアできず…



正式タイトルが『帰ってきた! 軍人将棋 なんやそれ!?』という一人ボケツッコミスタイルでこのイラスト。何がなんだか全然わかりませんが、兎に角、欲しい! ということは伝わります。ちなみに悪魔みたいなキャラの名は「ピッコロ皇帝」。



メディアミックスの極北、WAVEJACKシリーズの第1弾。ゲームディスクに文庫本、カセットテープ、さらに「感性教育のしおり」まで同梱されてました。イメージソングを担当は荻野目洋子!

このフライヤーたちはマジでお宝なのか!? そこんところを突撃大調査

本誌編集部ではフライヤーの価値を調査するため、その方面のショップに鑑定を依頼してみました。以下が調査報告です。

中古ソフト店店長
「ウチに持ってくるのは間違ってんじゃないですか？ 価値？ 全然ないでしょう」

コミック販売店スタッフ
「う～ん、前例がないだけにコメントしがたいですね。個人的にはすごく欲しいけど…。お金を出すとなると別問題だけどね」

アイドルグッズ販売店スタッフ
「中山美穂のフライヤーは欲しがるファンがいると思います。でもそんなに価値がつくとは思いません」

…と各所冷たい反応でした。

しめて100万ペソ!

フライヤー大募集!!

というわけで、業界初のファミコンゲームフライヤーコレクションを決行したわけですが、まだまだこんなモンじゃもの足りない！　という物好きな方や、そんなんケツ拭くほど持っとるわ！　というコレクターの方々のために無謀にも第2弾を企画中！　そのためフライヤーに限らずゲームに関する紙モノを大募集します。特に初期ファミコンブームの頃のものはお宝の可能性大。げーむじん特殊ネタ委員会が誇る鑑定師軍団がザックリと鑑定してくれます。

現物をそのまま送って頂くか、写真やカラーコピーでも構いません。目標は市場と相場の確立。そこまでいって初めてゲームは映画と肩を並べる文化として成熟するのです。とにかく、あるんだったら全部出せ！　靴下の中も調べるぞ、コラ！

あて先
〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
（株）ティーツー出版げーむじんフライヤー係

■構成・文／大谷弦







COLUMN 1

桑島法子の『No Surprises』

KUWASIMA HOUKO

肩肘はらないin my mind

やっほーっっっ。連載開始記念IN 岩手の桑島さん家だあー。
『げーむじん』読者のみなさん、はじめまして。
桑島法子デス!!
ひょんなことからこのページを任されてしまったんだけど、
果たして大丈夫なのかあ？　という不安を抱えつつ、
ちょっと実家（岩手県××町）に帰省してみた。
そこで、一日中ボケーッと過ごすうちに頭に浮かんできたタイトルが『No Surprises』。
平凡さ、素朴さ、穏やかさ……etc.
日々の生活の中に潜む、忘れがちだけど本当はすごく大切なものってあるよね。
現代ストレスと戦う本当は脆弱な僕らの（……と言いつつ私の？）
肩肘はらずに読めるページ……なぁんて
大きなことをこじつけて言うと次号から何も書けなくなるゾ、
桑島。
因みにこれは、私の大好きな英国ギターバンド、レディオ・ヘッドの曲のタイトルでもある。
さあ、タイトルは決まったが、
どんな内容のコラムになることか……。
待て次号!!



庭のオオテマリ
大きくなったなあ…



我が家の名物！
私が小6のとき、親子4人で描いた絵

PROFILE

くわしまほうこ。青二プロ所属。代表作は、TVアニメ『機動戦艦ナデシコ』のミスマル・ユリカ役。ゲームでは『彩りのラブソング』（コナミ）の、バンドキーボード担当・美咲鈴音役など



スタジオのゴミ箱

No Surprises… なんちゃって。

アリtoキリギリスの げーむじんじんじん 番外編

頼む！メーカーさん

profile アリtoキリギリス

ホリプロに所属するお笑い界の若手ホープ。「どっちがアリでキリギリス？」は大間違いで石塚義之と石井正則のコンビです。

タイトーさんと『電GO!2』で勝負！

TBSラジオ『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』6/29放送分でもお伝えしたとおり、タイトーさんと『電車でGO！2』で勝負することになったアリキリ。意気揚々とタイトー本社に乗り込むのだが、なんと！ 相手は元JR京浜東北線の運転士さん!! 大丈夫なのか!?

今回押しかけたメーカーさん

株式会社タイトー

エイリアンから電車まで楽しいゲームを続々リリースする老舗メーカー。「キャッチ・ザ・ハート」がテーマでどんどんユーザーを増やし続けている。







石塚 ねえねえ、遊びに行こうよ～。ウチどこ～？ オレ金持ってるよ～。
石井 携帯教えて！ 僕も教えるからさぁ。何番？ 教えて、教えて！



石塚 彼女ってば～。
石井 番号教えて！
細野 そこの2人！ やめなさい。か弱き乙女が嫌がっていますぞ！
石井 誰だ!?
石塚 コスプレイヤー？
細野 タイトーさんの助っ人でやってきた元運転士の細野だ！ 正々堂々、勝負しろ！





石塚 あんなオヤジには負ける気がしねえぜ！必殺！ 炎のコマ～!!
石井 うわ、メチャウマ。とりあえずブレーキポイントをメモろう。

本誌記者大スクープ いじめ、かっこわるい

右の写真は若手お笑いコンビ、アリキリがH氏をゲーム会社タイトーのトイレ内で脅迫している場面である。調べによるとアリキリ石井は「勝てそうもなかったので石塚くんと一緒に負けてくれるよう頼んでいた」と供述している。真相を握るH氏だが現在も固く口を閉ざしたままである。



⬆ちなみにタイトーさんのトイレはとっても清潔感に溢れている

石塚 秘密会議も済んだことだし、いっちょいきますか～、石井くん！
石井 ぜって～、勝つもんね！ お互いがんばろうな、細野ちゃん!!
細野 …。
石井 返事は？
細野 …は、はい。







石塚　目にモノ見せるよ！　石井くん超絶大合体だ！
石井　おう！　くノ一忍法アリキリ地獄!!
石塚　いけ～、京浜東北300キロじゃ～！（大ウソ）
石井　ちょ、ちょっと石塚くん、ワルノリしすぎ！



石井　東京駅にも行けなかったね。僕が下になったほうがよかったのかなあ…。まあ、勝つからいいや。

石塚　女のコと山の手線ゲームばっかやってたからかな。テヘッ♡　でも細野ちゃんが負けてくれるし。



アリキリ　細野ちゃ～ん、さっきの約束ちゃ～んと覚えてるよね～。
細野　ううう…。
アリキリ　あれれ、なんかクリアしてんじゃん。おいおい約束が違うやん。



細野　煮るなり焼くなり好きにしろ。
石井　鉄ちゃん魂、確かに見せてもらったよ。
石塚　なんかオレたち間違ってた。ゴメンな。やっぱり運転士さんにはかなわなかったよ。





石井　いや～、楽しかったね石塚くん。
石塚　仕事も終わったし、飲みにでも行くか。いいとこ知ってる？
細野　バツゲームやれ…。
アリキリ　ゲッ、イキナリなんだよ！





石塚　チェッ、なんでこうなるんだよ。
石井　やっぱり、もっと脅しときゃよかった。あのオヤジ、ハメやがって…。
石塚　石井くん、これからは仕事選ぼうよ。

負けちゃったけどプレゼントはしっかりもらいました。

前回と同じく砕けちったアリキリ。しかし、読者のためにプレゼントはしっかり入手。タイトーの広報、川島さんから『電車でGO！』の定規を5本いただきました（アンケートハガキで応募できます）。次も気合いでがんばれ、アリキリ!!



TBSラジオ「アリtoキリギリスのげーむじんじんじん」（月曜深夜24：30～1：00）を今すぐ聴け!!

本誌ではラジオ、インターネットとメディアミックスな展開でゲーム情報を読者にお届け。もちろん業界の話題や人気声優さんも取り上げていま～す。月曜はレディオデイ!!



撮影／清野泰弘　協力／株式会社ジェイアール東日本企画　細野眞次／株式会社タイトー

アリtoキリギリスの げーむじんじんじん 番外編 VOl.1
[TBSラジオ月曜深夜24:30～1:00オンエア]

おみみの恋人

宮村優子

ゲームに必要不可欠な存在・声優さんをお呼びして、根ほり葉ほり秘密を聞き出す当コーナーの番外編。6月のゲストは“みやむー”こと宮村優子さんだ！

みやむーパンチ

“みやむー”といえば「あんたバカァー！？」のアスカ。でも実は、ゲームのアテレコも多数手掛けているマルチなお方なのだ。『ストリートファイターZERO』の春麗は有名だけど、実はローズの声も担当しているし、『バーニングレンジャー』のティリスや、『MARIKA』の神崎まりかといったキャラを、あのヴォイスで演じきっている。そんなみやむーがプライベートで楽しむゲームは、『パラッパラッパー』などビジュアル的にかわいらしいものなんだって。なんでもキャラグッズを集めてしまうほど、ハマっているらしい。
さて、彼女のココロのゲームベスト3は『消えたプリンセス』、『ドルアーガの塔』、『ドラゴンクエストⅢ』と、なかなかシブめのチョイスに驚き。それもそのはず、実は昔からゲームは大好きで、兄妹でゲームセンターに行っては、攻略に没頭したこともあるというほどのツワモノだったのだ。
今後は声優業だけではなく、念願の舞台俳優としても頑張っていくそうだ。ファンのみなさん、これはぜひとも見に行かなくちゃね！





アリtoキリギリスの歯切れいいトークと、みやむーならではのセンスが合体。にぎやかな収録となりました。

舞台情報
八月のシャハラザード
8/19～8/30
東京・新宿シアター・サンモール
前売り3800円
問い合わせ:劇団ショーマ 03-3464-2382

Profile
S47.12.4生まれ。代表作は言わずと知れた『エヴァ』のアスカ役。ゲームでは今夏発売予定の『お嬢様特急』(メディアワークス)に出演が決定。

 ■取材・文／武者良太 ■撮影／喜多二三夫

まったり劇場改め げーむじん軟膏

http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/

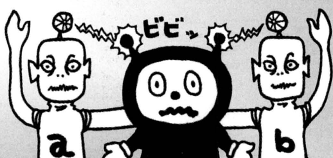


ゲーくんイラスト／寺門亮子

本誌リニューアル化に伴いむやみにパワーアップ！「ぬればぬるほどげーむじん」を掲げ、メーカー、読者、編集部のげーむじん化を推進する。願わくば全世界の統一化を計りたい。これはアニメじゃない！　ホントのコトだ!!

げーむじんのテレパシー

「読者溶かしすぎ」「変態っぽい」と大好評のゲーくんだが、あの粘土細工はいかがなものか？



タイヘ～ン！　来年の今頃はきっと大魔王が降り注いでいるんだよ。とっても楽しみ♡　人類滅亡カウントダウンの開始じゃ～！

宮尾すすむさん助けて…。（三重・加藤剛）

命乞いしたって大魔王が降下してきたらみんな潰されちゃうんだよ。僕らのカリスマ、宮尾氏のキメッ！ポーズをもってしても大魔王には歯が立たないよ。その前にゲーくんが加藤を溶解するけどな！

今食べながら書いてるんだけど『**うまい棒**』はやっぱり『**たこ焼き味**』に限る！　ところでゲーくんキミちょっと読者殺しすぎ。売り上げ落ちるゾ。

（愛知・スカタン１号）

棒という棒を語らせたら、ぼうにも止まらないゲーくんですがやはり『うまい棒』は『納豆味』だね。試行錯誤を重ね、一時は発売中止になったほどの幻フレーバーだよ！　水戸納豆スナックとしのぎを削ったかどうかはわからないけど、リピーター続出！　見つけたら万引きしてでも手に入れようね。さもないと納豆菌まぶす！

ゲーくんはNHK教育TVで**着ぐるみ**となって働いているのでしょうか？　音痴の歌のおねーさんの横にいるような気がしますが…、なわけないか。

（福岡・安田行寛）

安田！　ゲーくんが『お母さんといっしょ』などのお子様ダンシング番組でアルバイトしてるとでも言いたいのか!!　作り笑顔がステキな仲間たちと茶番を繰り広げているとでも…。キー！　ゴメン。ココだけの話にしといてくれない？　ゲーちゃん、ブランド好きなんだよ。安田をスタジオに招待するからさあ。

ってゆーかもう俺ダメだね。やる気ないね。**反町並**だね。『げーむじん』手にしてレジに直行してる時点で…。（奈良・横山潤）

んもう、のっけからダウナーだなぁ。そーゆー時は竹野内で行こうよ！　Vゾーンキメてさ。見るモノすべてを斜に捉えつつな。時にはEメールも重要だぞ。俺世界って感じ？　そんなスタンスでレジへと赴け。これからは竹野内だ！

オレもゲーくんの**UFO**に乗りたい、乗せてくれ！　今度迎えに来てくれよ。待ってるぜ!!

（佐賀・K.M.Revolution）

生意気！　誰でも口説ければ乗りまくりって思ってるね。ゲーくんの愛UFOにはそんな簡単には乗せません。そもそもキャトルミューティレーション専用だからね。これで夏は軽井沢行って牛、牛、牛の牛三昧！　まさにウシシって…。

近くのゲーセンに『**ゲイングランド**』があるのでガンバッているのですが２－５ぐらいまでしかいけません。コツを教えて。SSに移植してほしいよー。

（東京・吉村隆）

なるへそ、攻略だね。コツは死なないコト。気合いで敵弾に耐えたり、気合いをぶつけて敵をやっつけるんだ。気合いがあればどんなゲームもクリアできること間違いなしだよ。フフンフンフン♪

『げーむじん』あなたの**内ワケ**は？係御中

雑君保プ氏の漫画	200円
まったり劇場	100円
近藤敏信氏のコラム	80円
moments	70円
ゲーム快楽のツボ!!	50円
ボンジョルノ～Mr.メーカー	30円
げーむじんレビュー	30円
スキモノルウム	20円
その他	100円

【98.5俺魂調べ】（愛媛・高井弘志）

山田玲司サマに680円!!　いっそ全ページ山田玲司サマというのは…。読

超怪電波



（福島・鈴木健太郎）によるアーティスチックなイラスト。彼の若い衝撃が渦巻いていそうで見る者に不信感を抱かせる。さらにプレゼント欄に一言「いらぬ」の文字。現代武士も食わねど高楊枝なのか…。

募集中

…ゆかいなハガキ…

ゲームや本誌の感想、不倫話や家庭不和などアンケートハガキに書いて送ってください。採用された方には抽選でげーむじん特製シャーペンが当たります。

げーむじんのすみっこ♡　男子校に通っているので普段、女のコとの会話がまったくない。だからギャルゲーに手を出そうかと思っているけど、ハマるのが怖くて買えない…。何か良いゲームがあったら教えて!!（神奈川・もののけパンダ）　編：え、え～と、『ノエル』なんかいいんじゃない？　それと『ピカチュウ元気でちゅう』は違うな。

者ページがおもしろくないっス。コラムとかはいいのに。　　（岐阜・近藤香織）

高井&近藤！　すばらしいリポートありがとう。とりあえず問答無用で無酸素状態の宇宙空間へ連行です。ペアでいってらっしゃ〜い。高井といえば、ゲーくんの親戚がやってる店で『酒の安売り王高井』ってゆー、困ったちゃんな看板が出てるのを思い出したよ。

読 **レニ**のために生きている状態。全財産出すから、等身大レニ、誰か作ってくれー。『サクラ2』ってレニのためにあるゲームだよね（違）。　　（東京・片友美）

否、高村椿ちゃんのゲームです（大違）。しか〜し、等身大フィギュア作るなら、安西ひろこちゃんがいい！　当方、財産&魂捧げます。頼む！　メーカーさん。

読 2号のまったり劇場にも載りましたが…。もう3号です…。やっぱり、**何で**『げーむじん』買ってるんでしょう。（千葉・香取美和）

出たな〜、アルツ香取!! 答えを教えてやろう。それは香取が『げーむじん』だからだ。ゲームがないと生きていけない体になってしまったのだ（嫁入り可）。無意識の内にコントローラを携帯してたり、復活の呪文を暗記していることはない？　末期だね♡

読 特集で**『ミシシッピー殺人事件』**やってくれ。せめて攻略法だけでも載せてくれ、頼む。マジでクリアした人求む。
（茨城・ミシシッピーNo.0）

懐かしいね〜。ゲーくんも幼少の頃、『月刊ジャンプ』の攻略記事を読みながらチャレンジしたもんだよ。それでも解けなくて『やるっきゃナイト』を悔し涙まじりで読んだっけ…。今だとネットに完全攻略の情報があるから参考にしたらええ。そこでこのゲームを解いた人大募集！『げーむじん軟膏ミシシッピ係』まで苦労話、エピソードを送ってね。ジャレコ好き集まれ！

読 『一冊全部PCエンジン特集』をやれば一部の人間は表紙を見ただけで買うと思うから**やりなさい**。ところで4号目でリニューアルですか。近藤先生の連載は終わらせないでください。5号が出ますように（祈り）。　（兵庫・村上智泰）

それだったらゲーくんも買うよ。『こだわりノーフューチャーマガジン』な〜んてキャッチ付けたりしてな。コアグラとシャトル欲しい〜。『ネクロマンサー』でスターサファイヤ捨てて自殺しようかなって思ったぐらいPCエンジンにラブでした。FXも大好きです。

読 「すいませ〜ん、『げーむじん』廃刊になっちゃったんですよ〜」と夢の中で本屋の店員に言われた。これって**予知夢**？
（東京・桑原聡）

相変わらず廃刊ネタが多いなあ。そんなに潰れてほしい？　寂しくて泣いちゃっても知らないよ。でもホントは好きなんじゃね〜の？　好きなコにイジワルするみたいにさあ。あっ、愛情の裏返しだな〜。素直なキミが見たいな。

読 読者プレゼントがシケてますよ。**コネ**が弱いんじゃないですか？　イタッ！　石を投げないで！　　（広島・レッドパ〜ル）

ゲーくん特製投石機で攻撃してみました。ひとたまりもないハズです。このような爆弾発言は今後、投石の刑です。

プンプクプルクルプリクラー

まことももってけしからん！　送ってくるハガキ全部にプリクラを張ってきたおなごじゃ。（青森・天馬いさご）まったく…、ん？　そち、なかなかメンコイではないか。ちこ、ちこ、近うよれ。お、ういやつじゃのう〜。

読 『サクラ大戦3』に『帝劇の長い一日』があるのなら、**せがた三四郎**のミニゲームも作ってほしい。お題は任せるか募集してください。　　（東京・藤巻克俊）

せがた三四郎がらみでゲーム出そうだよな。サクラをムリヤリ捕まえるのとか、『バーチャ3』の隠しキャラとか…。もしかしてドリームキャストか!?

読 疲れたから**帰って寝る**ことにしようと思う今日この頃。　　（愛知・山口泰蔵）

あらら、お疲れですね。仕事ですか？　勉強ですか？　それとも人生？　いろいろ大変だけど気張れ！　んで、そんなキミにおまじない。「それでも毎日シャンプーしてるんだな♡」って言うと心が安らぐよ。

かなり Gな感じ　寺門亮子

原稿が遅いので電話したら、ゲーくん粘土バージョン作成に夢中で忘れてたらしい…。











恋愛時のウソは自爆&破滅を免れないのでビギナーは絶対に避けるべき

ハーイ、エジウソンだヨ。足早いヨ〜。今月もトリッキーなウソ、いっぱいあるから紹介するネ〜。ブラジル〜。

●スタッフ募集！　一緒に人類の新たな歴史を作りませんか？　明るく楽しい職場です。まずはTELにて。
ー特務機関ネルフ司令ー
（広島・れっどぱ〜る）

オ、新しいネタですネ〜。でもこの程度じゃ、エジウソンのドリブルにはついてこれないヨ。ボールはフレンド〜。

●連射するたび、ハチ助が育つ携帯ゲーム「シュウォッチっち」！　今夏グレートキャラバンにて限定販売！
（東京・まじかるず）

自分でウソをつくのが流行ってるんですネ〜。しかし、まだまだ甘いで〜ス。エジウソンすぐボール取っちゃうヨ。

●スパグラで『ストライダー飛竜』が出るって話は一体どうなったんだろう。
（三重・片羽絞め）

デンジャラスなネタで〜ス。エジウソン、コメントひかえたいで〜ス。

●『実況パワフルプロ野球』のサクセスモードで名前を「岩鬼」にしたら、どまん中が打てなくなりました。
（宮崎・ぷうかJターボ）

イワキ！　ベースボールスピリッツ溢れるプレイヤーだネ〜。エジウソンとはプライベートでも仲がいいんだよネ。

●PSの価格が9800円になると聞いてまだ購入してないのですが本当なんでしょうか？　（石川・上島美津子）

ゴ〜〜〜ル!!　得点王のエジウソンもまいったネ。誰に聞きましたカ？　そいつは大ウソつきネ。でも騙されてるアンタもアンタ。

●同僚のF田がプレステジャ○プが出るっていう情報を仕入れてきたんですけど…。　（宮城・小野純大）

このウソはほかにも送られてきたヨ。エジウソン思うに絶対出ないよネ。どっちかっていうとマガ○ンのほうに出てほしいヨ。

●ゲーくんのゲームが企画されてるってマジですか？　もしそうだとしたらやめたほうがいいですよ。過去、そんな企画でヒットした試しがないし。
（大分・ぞんびはんたあ）

大ウソで〜ス。本誌のほかにゲームなんかに手を出した日にゃ、忙しくて死人がゴロゴロ〜。まっぴらごめ〜ん。

●『卒業S』ときて、『卒業M』。ボクはダメな人間なんでしょうか。誰かボクのことを救ってください。
（新潟・慶花美鶴）

なーんか違うハガキが紛れ込んでいま〜ス。アナタ、ダメ、エジウソンとボールを通してリハビリに励むで〜ス。

げーむじんのおみっこ♡　ニンテンドウパワーの3000円ゲームは容量食うんだよね。『平成新・鬼ヶ島前編』と『後編』を一緒に入れたかったんだけど…。（宮崎・神田陽一）　編：そうなんだよ。お金が辛いよな。でも『鬼ヶ島』って名作〜。本編をクリアしたあとにプレイできるオリジナルのほうだって楽しいもんな。

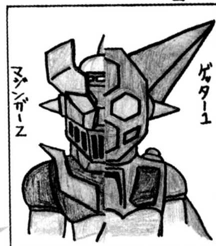
ホントはお前らラフ案とかやってんじゃね〜の
表紙ラフ案こんなんど〜よ

お題 スーパーロボット大戦

悪魔：今月はどうやって弁解するつもりだ？　企画倒れか？
天使：今度という今度は私のフォローも効かないわよ！
編集長：ラフ案職人の皆様、本当に申し訳ないです。
天使：謝って済む問題じゃないわよ。このままじゃ、アナタ業界一のウソツキ編集長になっちゃうわよ！
悪魔：『チッ！ ガセネタI miss you』に投稿されるぞ！
編集長：わ、わかりました。ここはバンジーでお詫びを…。
悪魔：そんなこと言って一度バックれてるだろ！
天使：仕方ないわね…。私たちどちらかの世界へ来てもらうわよ。覚悟はいい？　もう二度と戻れないわよ！
編集長：その前にラフ案のコメントだけ。え、え〜と…。
悪魔：仕方ねぇな。ん、こりゃなんだ。読者からのハガキだな。どれどれ…。「編集長いつもご苦労様です。一生懸命お仕事がんばってください。プレゼントちょうだい。(山梨・福本綾香)」って意外と慕われてんだな。
天使：ほかにもたくさん編集長宛のハガキがあるわよ。
悪魔：なんだかオレら間違ってるのかもしれないな。
天使：そうね。消えるのは私たちのほうかも…。
悪魔：そうだな、ぼちぼち帰るとするか…。
編集長：ふう、これで思い残すことはないな。あれ？　天使と悪魔がいない。お〜い、どこ行った〜！　**(THE END)**



北海道・片倉一狼作
いちばん現実味のある表紙だよね。『ヴァルシオーネR』の側面はいい絵になりそうだし。それにポイントとなっているのが『リューネ』が見上げているところ。信頼感が伝わってくるよ。なかなかイイ線をついたラフでしたがもう1つ決め手に欠けてるんだよな…。



熊本・村上雄一郎作
これはいい！　じつは同じことを考えていたんだよ。斬新だよね。さらにバックを暗めの色にすることで大人っぽい表紙に仕上がるよね。ホントはこんな表紙にしたかったんだよな〜。最後の最後で素晴らしいのが飛び出したね。でも今号の表紙は全然違うけどね…。

こんなんいいな

いいかげん現実を見たらどうなのよ！　いつまでも夢ばかり追いかけて。夢を諦めるのも勇気よ！　大人になりなさい！

■ガサ入れロンブーのゲーム。最終ステージはガイ○ックスでぜひに!!　(東京・まじかるず)
■マニア御用達のギャルゲー。光浦靖子似やモリマン似の女の子が勢揃い。(宮崎・ぷうかJターボ)
■サクラ大戦の格ゲー(光武とか)。キャラ多いし、必殺技あるし可能かも。射程距離をどうにかすれば…。　(東京・ベル命)
■『実車でGO！』本物の電車を貸し切って、さあお客さんレッツプレイ！…って死人がでるわ。　(三重・片羽締め)
■『ハイパーオリンピックインナガノ』の殿サマバージョンが出てほしい。(わかる人どのくらいいるんだろう…)　(静岡・RYO-SG)
■㊙ドリームキャストを求む！ビショップ○峯さんとかにまた会いたいよう。　(新潟・GASE-O)
■ニンテンドウパワーのファミコン版。これでプレミアソフトも安く入手できる。(青森・加藤健一)
■カレー味のするゲーム。匂いもする。　(東京・ちょっき)
■これはストイック!!　へらぶな釣りオンリーのゲーム。しかもまったく釣れなかったりする…。　(山梨・デンゴロー)
■殿様ゲーム。バカ殿となってミニゲームで女中と戯れる。　(群馬・白鳥智子)
■弱小メーカーは集まってハードを作ればいいと思う。　(福島・くにひとの弟)
■次世代MSXとか。昔はみんな作ってたんだからさあ…。　(栃木・ヒイロ松下)
■ドリームキャストで『新入社員とおるくん』を出しやがれ！　アーケードでもいいっス。　(広島・あべこうじ)
■ガーデニングSLGなんかいいと思います。『アクアゾーン』みたいなやつ。　(千葉・古川隆司)
■いきなり4をすっとばして『鉄拳5』なんて出すと不思議ぽっくていいね。　(京都・田中信也)

第4回 輝け!! ゲーム広告大賞

葬式まであげた徳兵衛が甦った！　嫁のエツコに恨みをはらすため夜な夜な台所に現れ、楽しみであった広告評論をする…。
徳兵衛「たまにゃ、こっちに出てきてゲーム広告でも見ないとな。しかし、エツコさんときたら好物の佃煮の中に毒を盛っていたとは気付かなんだ。羅刹？」
エツコ「ちっ、ヨシ(ダンナ)ったら今夜もだらしないわね。寝酒でも飲まなきゃ眠れんわ！」
徳兵衛「いい気なもんじゃ…」
エツコ「ブギャッ！　化けて出やがった。ああ、右脳が痛い！　必殺呪詛ね。こんな時には広告よ！　これを見て。ナースよ♡」
徳兵衛「おお、色っぺー。元クラリオンガールの河西りえじゃ。見るものに活力を与えるな。しかし、この見開きに漂うダークさ加減はどうじゃ。デザイナーに◎」
エツコ「しかも“病院は最高のテーマパークだ”なんて大胆なキャッチを打っているわ」
徳兵衛「ほほう…、それは…」
エツコ「チャンス！　毒入り佃煮を生前同様たっぷり喰らへ！」
徳兵衛「ふがが…。おのれ、覚えておれよ…。プクプク」(泡化)
エツコ「ふう、面倒くさいジジイだこと」　(続く…のか？)





今回の受賞作品
テーマホスピタル
■PS
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア

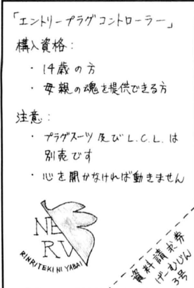


最近のゲームミュージックはどうですか？　一時期すごい盛り上がりを見せましたが最近はパワー不足だと思います。(福井・すんたた)　編：そんなことないぜ。ゲーム系のクラブイベントにいくとガンガン流れてるぜ。CDのリリースだってメーカーさんが専用のレーベル持ってたりするしな。

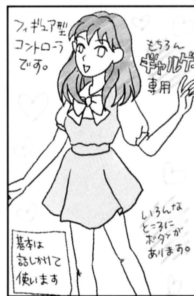
夢のコントローラを大発明 未来型発想研究所

ちっす。バカコントローラ略してバカコンしか応募のないこのコーナー。ドクター中松も真っ青ってカンジ？　どう？

➡広島・れっどぱ〜るの作品。ワタシハ、アナタノニンギョウジャナイ…って肝心のコントローラのイラストがない

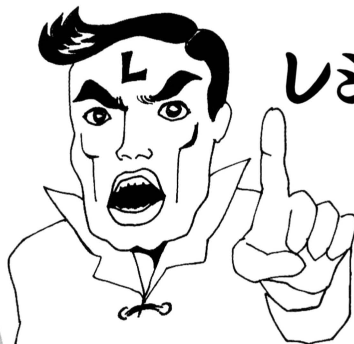


➡東京・女の子が好きの作品。いろんなところにスイッチってことは、あんなとこにも…オプションで着せ替えの洋服もついたりして



やあ、みんな！　元気にコントローラ夢想してる？　実現できるかなんて、そんなこと考えちゃダメ！　若いんだから。さて今回のコントローラは、まず「エントリープラグコントローラ」。…エヴァネタっすか。ってゆーか、エントリープラグをコントローラにして、なんのゲームに使うんだろう？　んで、どんな使い方すんの？『鋼鉄のガールフレンド』でシンジくんの選択肢なんかを、これを使って選ぶわけ？　心を開かないと動かないってことは、心の底から「図書館!!」とかって考えなきゃいけないんだね。ゲーム１本やるにも、もんのすごい疲れそうだな…。こんなの考えるなんて、まさに「あんたバカァ？」ですな。次は「フィギュア型コントローラ」。スタートボタンはやっぱりおっぱいですかねえ、うっひっひ。体のいろんなところがボタンになってるってことは、それすなわち性感帯なんですかねえ。「○○ちゃん、次はこれだね、えい！（ポチッとな）」「あ〜ん、そんなとこ触っちゃいやん♡」なんてな。（オヤジモード）





レシートバトルの始まりじゃあ！

「あのさあオレ、レシートKING見ちゃった…」「すごいじゃん！　んでどうだった？」「レシートってさRじゃなかったけ？」「…」

ハッハッハ〜。皆の衆、ジャイアン哲学でこの世を変えるレシートKING様だ。レシートを粗末にする輩はバーコードをタトゥーしちゃうぞ！　むしろ粗末にしなくてもやっちゃうがな。巷ではオレのことを変態コスプレイヤー呼ばわりする輩がいるようだがそのとおりなのでグゥの音も出ないぜ。前号から始まったこのコーナーでありまするが応募が少ね〜んだよ。今回はたった１枚。応募しなかったヤツ！　お前んちに配達されたミルクをお手元に届く前に爆飲してやる。それがイヤだったら今すぐレシート送ってこい。１人10枚な！　空き地に3時集合な。オヤツも忘れんな！　…ので今回は趣向をこらしてレシートバトルなんかやってみたさ。またしても編集部員＠を投入してな。さらに自腹切らして…。悲しい星に生まれたものよのう。それじゃ、勝手にやってちょ。オレは息子を幼稚園に迎えに行くからこのへんで！

お買上票
毎度ありがとうございます

98-05-31
19-28
0045

02　•380
02　•380
02　•380
02　•380
02　•180
02　•280
02　•380
02　•380
02　•480
02　•280
•3,500
•175外
•3,675
-5
•3,670　計
•4,000現　預
•330釣

VS

領収証
さくらや
[redacted]館　1階
TEL [redacted]

1998年05月30日（土）　No.0102

M004

販売員No [redacted]

400007014411JAN
701441　NT TVゲーム　¥3,980
4948872070003JAN
701991　ET SCPH-7000　¥17,500
4902370502527JAN
701441　NT ニンテンドウ64　¥14,980

小計　¥36,460
外税(タイショウ　36460)　¥1,823
合計　¥38,283

お預り　¥40,003
現計　¥38,283
お釣り　¥1,720
***　ポイントバックカード　***
今回ポイント　3829点
カードに総ポイントがあります
カードNo　2101010170047

No.0748　3点買　19:35TM

⬆ブルジョワ度際立つ村上
⬅＠の自腹金額は前回と足して8770円。さらっとバカ

左レシートは編集部員＠の題して『中古スーファミカセット、給料入ったから10本買ってみたよ』だ。対する右レシート、（東京・村上直子）の『給料入ったからなんとなくGBと64とPSを衝動買い』レシート。豪気ですな。＠とは大違いですな。持って帰るのに一苦労ですな。これは文句なしの村上１本勝ち！　褒めてつかわす。なんも出ないけど。金額に大きな差があり、サッチー白化粧並のインパクトだ。よって＠の領収書は経費でおちないように焼却、焼却。オレァ、甘か〜ないんだよ。おっと読者のみんなはコピーでいいからね。村上の上をいくものすごいレシート求む！

MY FAVOURITE ハマリキャラ

第４回：新城 翔
（ゼロヨンチャンプDooZy-J／PS・SS／メディアリング）

好きな人いますか？　ドキドキですか？　そんな思いをつづれ！





メディアリングの『ゼロヨンチャンプ』シリーズをPCエンジンからやってるんですけど、これほど親近感がわく主人公は初めてです。最初なんかフリーターでしたよね。浪人生もありました。まるで僕のような生き方なんですよ。でも主人公は最後にチャンプの栄光を勝ち取ります。ここが僕と決定的に違うところです。シリーズ中でもいちばん思い入れのあるのが『〜DooZy-J』の新城翔です。僕は女のコが苦手で会話とかできないんです。でも新城翔はストーリーの中で生き生きとしています。僕にはできないことをなんの躊躇もなくやってのけます。プレイするたびに僕は生まれ変わった気がします。新城翔としてこの世に生まれて来たなら…なんて時々思います。すべてが嫌になるときもありますが新城翔のような生き方を目指しこれからもがんばっていこうと思います。　（長野・村山宗司）



シリーズ中、もっとも表情が豊かでおバカな新城翔



げーむじんのおみっこ♡
『To Heart』のTシャツ着て遊びにいったらみんな寄りつきませんでした。偏見だと思います。（静岡・ちーづけーき）　編：僕も持ってま〜す。編集部内で着ていると怒られま〜す。偏見だと思います。でも自分の信念は貫きとおすものなのさ。

今日から貴殿も我が同志 制服大征服

「制服大制服」もリニューアル。えっ、オヤジAとBはどうしたって？　クビよク・ビ。かわりに、深窓の令嬢「ばっしー嬢」がアナタの心を直撃しちゃうわよ。ズキューン♥



アナタの深層心理に大直撃!! 真実の制服を探るテスト

全国60万人の制服フェチのみなさ〜ん。「最近の制服は種類があり過ぎて、どれがいいか選べないよ〜」なんて、悩んでいませんか〜？　今月はそんな迷えるアナタのために「制服心理テスト」を大開催!!　これで多い日も安心…じゃなくって、深層心理に隠された制服願望が暴かれちゃうわよ♥

※「イエス」と答えた質問のアルファベットの数が、いちばん多いモノがアナタに当てはまるタイプ。

アナタが本当に好きな制服を探る、9つの質問

A.「私立きらめき高校」に入学したい！　と真剣に考えて、眠れない夜を過ごしたことがあった。
B.脱衣麻雀の脱衣シーンで1枚1枚脱いでいく、じれったさが自分にとって、なによりも快感だ。
C.脱衣麻雀の脱衣シーンを見る度「早く脱げ!!」と、怒鳴りたくなる気持ちを抑えるのが大変だ。
D.机の引き出しに「ぱっくんちょ」を隠しているので、誰かにガサ入れされたら、身の破滅だ。
A.愛読書は『クリーム』、そのうえバックナンバー（3年分）を、大切に大切に保存している。
D.自分の事を「ボク」と呼ぶ女子を見ると、なぜだか胸（とか色々なところ）がアツくなる。
C.彼女にはヒミツだが、女子の服を1枚、1枚脱がすのは「めんどくせぇ」と常日頃思っている。
B.彼女には夏のデートに流行のスリップワンピよりも、おくゆかしい服（浴衣など）を着て欲しい。
C.ここだけのハナシ「縛り」というコトバに、異様に反応してしまう自分が、正直言ってコワイ。

告知

最強の制服大募集！
当コーナーでは、制服制覇グランプリ（S-1）に向けて、最強の制服を大募集。煩悩を凝縮した、破壊力のある制服イラストを送って下さい。宛先はP81。待ってます。

A　やっぱりセーラー服が好きなのタイプ

お腹が見えそうなセーラー服を見ると、アドレナリンが噴出して、郷ひろみ状態になるアナタ。そんな時に「お嫁サンバ」は厳禁!!　ユリエに殴られちゃうぞ。



『鉄拳3』の制服シャオユウ。ヘソが見えなくて残念!!

© NAMCO LTD.

B　学生らしさ満点のブレザータイプ

純朴なアナタは学生らしく、エッチ臭くないブレザー好き。でも、その裏には「制服の下の果実は俺のモノ」という支配欲が見え隠れ。自覚しておこうね。



『トゥルー・ラブストーリー』の綾音。正統派な感じ

© 1996,1997 ASCII Corp./Bits Laboratory

C　リボンにこだわるタイプ

リボンに異常な反応を見せるアナタは制服よりも胸元のリボンに無我夢中。愛しさのあまり自分の体をリボンで縛って悦にひたるのだけはやめようね。



『フォトジェニック』の桜井愛美。髪のリボンもポイント

© SUNSOFT © フィルインカフェ © ゼロシステム © すぎやま現象

D　フランク・シナトラタイプ

普通の制服に満足できないカラダのアナタには、天上ウテナのような一味違った制服がピッタリ。これからも我が道を突き進んでね。「マイウェ〜イ♪」



『少女革命ウテナ』の天上ウテナなら意外性度NO1

©ビーパパス・さいとうちほ／小学館・小革委員会・テレビ東京
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

マッピング地獄

■弐の地獄 パックマン（ナムコ）

マッパーちゃんたちに送る怒濤の企画第2回だよ。今回は『パックマン』の裏マッピング♡　変態的なマップ2作品を大公〜開。1発目は（埼玉・SAMってDANCE！DANCE！DANCE！に出てたよね）のワープトンネル完全マップだ。ほう、あの秘穴はこういう構造になってたんだね。ちなみにPC-88版のバージョンだそう。機種によって違うんかい！ってツッコミは抜きにして地獄度たっぷりの作品。これからも人生の裏街道をおもしろおかしく生きてね。ほいでもって2発目、（東京・es）の作品。迷路の中央にあるモンスターの巣を命からがら図案化しました。ふ〜ん、なるへそ。お、キミなかなか良いパピルス方眼紙使ってるね。この道長いね。真のマッパーは道具にもこだわるんだよな…、あれれ、よく見たらスーパー丸正のチラシじゃねーか。く〜、ヤ・ラ・レ・タ。ポイント高いぞ〜キミ。身分不相応なアイテム持ってると「モノは一流、人は二流っってな」な〜んて手厳しいこと言われるからさ！　マッパーはチラシでOKとする。それで肝心な作品のほうだが、モンスターは中で共同生活を営んでいるハズという考えのもとで作成したそうな。モダンだね。

なわけで次回もあるのかよくわかんないけど地獄絵巻なマップをどんどん送ってね〜。



ワープトンネル

（埼玉・SAMって〜省略〜）の作品。なんか嫌なモノ見ちゃったよ



モンスターの巣

（東京・es）の作品。気合い入ってるわりにはなんかの写真じゃねえかよ

イラスト大襲来

キャア!

本当にごめんなさい！　今号からカラー化の予定でしたが、のっぴきならぬ事情によりモノクロのままです。申し訳ないっス。



⬅(宮城・東海林麻美)これからも『げーむじん』よろしくデース!



⬆(静岡・美鈴杉くろま)初投稿ですね。今回は『サクラ大戦』のイラストが多いですな



⬅(青森・天馬いさご)『プリクラー』の方ですよ。ロングフェチとのことですがショートもいいよ♡



➡(埼玉・棚橋崇)ゲームもいいけど就職のほうもがんばってな



➡(宮城・大林雅之)関係ないけどレニって汗かかなそうだよな…



⬆(福岡・ゆうこ)そういや2号特集サシカエ事件なんてあったよな



⬇(奈良・戸高康博)リナみたいな女のコがいたら…コワイ?



⬆(山口・木ノ上結実)皆勤賞ですな。もう、十分常連ですよ。『サクラ大戦』好き?



⬅(愛知・田中隆典)制服姿のサクラさんもいいなあ♥



➡(奈良・竹口修道改め松田好弘)キレイなお姉さんは好きですか?



➡(富山・舟山智恵)ハッピーバースデー!　フィフティーン



➡(神奈川・QuickT)初投稿の人には弱いです



⬅(福岡・GO)ヨッシーは小学生にも大人気らしいな。ぴか、ぴか…



⬆(静岡・篠北りな)これまたカワイイ、サクラさんですな。子供の頃かなぁ

げーむじんのおみっこ♡　納豆、大好き！　めんつゆで食べるのがスマッシュヒットです。(山形・関真由美)　編：吉牛の特朝定食は納豆＋生卵＋焼鮭でご飯１杯は贅沢すぎて、いつも納豆定食な私です。が、納豆＋生卵も贅沢だと思う。気持ちからしてビンボーね。



⬆（栃木・武藤広幸）んまあ、エッチ！ チビッコが赤面しちゃいそうな片桐さんね



⬅（愛知・高坂りと）CGはプリントアウトしたのでOKです



⬅（愛知・高坂りと）レニは女のコにいちばん人気なんじゃ…。いいなぁ



⬅（東京・マダムとデブ）反則!! でもおもしろいからもっと奇怪なの求む



⬅（福岡・GO）リアル系はお手のモノですな。『2』のリリースは？



⬅（奈良・戸高康博）移植されたら大変なことになるだろうな。バカ売れだぜ



➡（兵庫・KATU）うまい！ 担当のすみれファン魂に火をつける作品だ！



➡（秋田・唯名れもら）ひ～ん、やはり閣下の人気は衰えず。編集長！『ときメモ』コーナー作りましょうよ



⬅（神奈川・大角知孝）ごめんなさい、いつか必ずカラーにするから許して…



⬆（愛知・NIRVANA）金子さんの描く悪魔がいい感じ

⬇（山口・高井みゆき）そばかすちゃんにも弱い担当





⬆（茨城・P成）うわぁ、すっげ～カワイイ詩織ちゃん

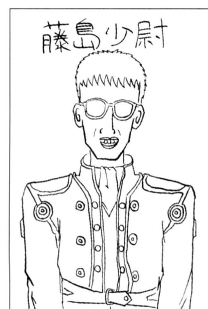


⬆（大阪・月子）彼女の絵ってなんか悲しそうなんだよ


⬆（大阪・月子）で、釘付けになっちゃうんだよね。ほら、目が離せないでしょ

⬇（神奈川・浅川しのぶ）おい浅川！ マニアックだぞ





⬆（新潟・川上和仁）キミのセンスにクラクラです

げーむじんのすみっこ♡　せがた三四郎ってデカイんですね。（高知・西田剛）　編：藤岡さんてマジでデケ～。しかもがっしりした体型だから余計にそう見えるんだよね。なんかコワそうなんだけど全然紳士なんだよね。ソニックよりも人気あるんじゃないかなぁ。

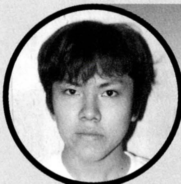
セブンセンシズに
目覚める!!

FIGHTING GAMERS

アパッチ族の戦士はモヒカンにすることで「死ぬまで闘う」ということを誇示したそうな。

2回目だよ！ナムコさん

男と男が争ってるのを見て「私のためにケンカするのはヤメテ♡」などと勝手に妄想ワールドへ突入するキミ！　そんなキミはほっといて、全国66人のなぐり込みファンのみんな、お待たせ。今回はナムコさんリターンマッチ編だ！ 以前『ファイナルハロン』で大負けしてるから、ちょっと気合い入ってるっぽいぞ。対戦機種はチャリンコ野郎が身悶える『Downhill Bikers』!!　ちょこざいな！返り討ちにしてやるわ。



ゆきちゃん

片思いが実らず、そのやり場のない気持ちをゲームにぶつける悲しい運命を背負った青年。ママチャリ歴10数年のごく普通の猛者。



ナムコ 孶湖(たこ)さん

株式会社ナムコ第一開発部門開発一部に勤務する『Downhill Bikers』を作ったエライ人。高校時代、MTBで下りまくってた猛者。

Downhill Bikers

ライド系が得意なナムコさんが「こげ！」と言わんばかりに世に送り出した体汗レースゲーム。その名のとおり、MTBで急斜面を下りまくってゴールを目指すのだ。ダッシュ区間時、ペダルを一心不乱にこぐという操作が買い物お母さんやバイカーのチャリンコ魂に烈火のごとく火を点けた。



➡山とか川とか大自然をガンガン下っていくがボ～っと見れるヒマはないぜ！　こげ！
⬇今回は２人対戦の筐体だが４人対戦のデラックスな筐体もあるぜ！



流星のサドルで夜とか越えるのさ!!



1 お手製のTシャツを着て現れたゆきちゃん。ナムコ社内にただならぬ妖気が漂う。



2 対峙した瞬間、思いきりひきまくる孶湖さん。ゆきちゃんの心理戦がスパーク！！

早速バトル開始!!



3 闘う男たちに余計な言葉はいらない。スリルを求めライドにまたがる2人。GO！



4 しか～し、何の盛り上がりもないまま、孶湖さんの圧勝で一回戦終了～。うそ…。



5 めちゃめちゃ喜ぶ孶湖さん。く～、大人げないぞ～。どうした？　ゆきちゃん!?



6 幾度と勝負するが孶湖さん、驚異の強さ！ゆきちゃんは濁った魚の目をしてた…。

Downhill Bikers

ハンデ戦7番勝負!!（ゆきちゃん激甘の為企画変更）

孑湖さんってばマジ強い

やっぱり開発者の強みかゴッド孑湖さん、負け知らず。しかも風邪で調子が悪そうなのに…。そこでどうしても勝ちたいゆきちゃんはハンデ戦を申し込むのだった！





7 BGMを頼りに孑湖さんのスーパープレイ。あわや勝利かと思われたが、孑湖さん惜敗。



8 読者のみんな勘違いしないで欲しい、げーむじんは健全なゲーム誌だ。孑湖さん2敗。



9 まさしく頭文字D！（Downhill Bikers）自ら危険な持ち方を選んだ孑湖さん勝利！



10 お目付役の阿部さんと2ケツ！ しか～し、会社のエライ人に怒られるのでノーカウント



11 さらに念とか送っちゃってる孑湖さん。スタートさえできず、ゆきちゃんの勝利！





12 ナムコ社内で2人が疾駆する！由緒正しきル・マン式プレイだ！ 出遅れた孑湖さんだが難なくテクニックでカバー。これで孑湖さん2勝。おまけに阿部さんも参戦し、ゆきちゃんを撃破！イーブンのままハンデ戦終了。結果は判定に持ち込まれる。勝利の女神はどちらに微笑む？



13 やはり愉快なパフォーマンスが光った孑湖さんだ！ なんかコーナーの主旨が違うぞ！



←敗れたけどナムコさんからポスターと特製金と銀のテレカが手渡された

孑湖さん、手加減なし!!

孑湖さん「いやあ、今日はマジ調子悪かった。テンション低かったでしょ。変な汗ダラダラもんで。ゆきちゃん？ ダ～メダメ。お話になんないよ。矢口渡し商店街（ナムコ営業本部の近く）を三輪車でレースしちゃっても勝つよ。全然ウソだけどな！」

ゆきちゃん「もうダメ、足パンパンです。体力には自信あったんですけど…。孑湖さん強すぎ。ってきっと人間じゃないです。ハンデ戦で念力プレイあったじゃないですか。実はちょっとハンドル動いてたし…」

オレ的大調査

ORETEKI-DAICHOUSA

FILE No,2 ・・・・・・・・・・・・・・・・ ナンバーワンタフガイハダレ？

やあ、オレは金田一（かねしろたけし）、母性本能くすぐり番長だ。こないだ友達がナイフで刺されちゃって、今から集団でお礼参り…いや、お見舞いに行くところ。この辺、そういう事件多くってさ。ちゃらい格好してると殴られるんだよ。オレも昔は走馬灯毎日見てたもん。まったく人生長くて困ったもんだぜ。でも、今はオッパイ丸出しの超短ランにしたおかげで、誰も近寄ってこなくってラッキー。タフでなきゃ生きられないけど、頭は使うもんだよね。しかし、それにしてもゲームキャラっていいな。10メートルくらい吹っ飛ぶパンチ喰らっても、ゾンビにかじられてもそうそう死なない。普通の人間じゃ、いくら煮干し食っててもこうはいかないぜ。あっ、いま逆立ちして「はっちゃけ、はっちゃけ」と呪文唱えていたら思いついた。ゲームキャラで誰がいちばんタフなんだろう。知りたい。知りたくなった。オッパイ丸出しでいる場合じゃねぇ。いくらボコっても立ち上がるやつは誰なのか？　調査してみることにする。名門多古西の名にかけてな！

アナタハタフデスカ？

［YESト答エタ人ノ行動］

殴られる	泣きながらカレーを喰わされる	画鋲で刺される	蹴られる	やり逃げされる

見ているだけで痛そう。ふんだりけったりとはまさにこのことだね。ホント、タフじゃなかったら生きてられないよ。あれっ、いま気付いたけどこれってイジメられている人に似てるな。というかそのものだ。おかしいぞ、おかしくない？

［NOト答エタ人ノ行動］

貧血	そのまま失神	死線を漂う	五里霧中	オバケちゃん	ベホイミで復活

見ているだけで死にそう。死んでないのは奇跡だよ。あれっ、いま気付いたけどこれって上のタフの人の状況と似てるな。これまたイジメられそうなタイプだし。ホント、偶然ってあるんだね。神様いるね。なんだかビックリしちゃったよ。

サクラ大戦２　米田支配人



寸評

銃で胸を打たれると、ほとんどの場合は死ぬ。それなのに死なないというのはかなりタフだ。『サクラ大戦２』の米田支配人は中年、それも顔は老人に近いクセにタフ。酒のせいで体はむしばまれているハズなのに。スーパーマンだったりするのか。さすが明治生まれ !?

バイオハザード ２　豆腐



寸評

タフガイに必要なものは余裕。いわゆる「武士は喰わねど高楊枝」ってこと。痛くとも疲れててもその姿をまわりに見せないのが本物なのだ。『バイオハザード２』の豆腐はその域に達している。ゾンビにかまれて赤くなっても「なにすんねん！」とツッコミを忘れない。見習いたい。

バスト ア ムーブ　ストライク



寸評

ちょっと反町隆史入ってる『バスト ア ムーブ』ダンサーのストライクは見た目タフ。だが、銃をぶっ放すというキレやすい性格はマイナスだ。忍耐することがタフの必要条件なので、こいつでプレイするならハムのハンバーガーでペラペラになっても、決してキレないで踊り続けよう。

Pia♥キャロットにようこそ !!



寸評

女の人は「死んじゃう、死んじゃう」という割に本当に死なないのはなぜだろう。こちらがタフじゃないからか？　それともすべて演技だったりするからか？　わからん。でも、まぁその辺が女の子の魅力ってことで、お茶を濁しましょう（写真は文章とはなんの関係もありません）。

帰ってきた社長のタワゴト

義務教育を受けていた小、中学生の頃、とにかく勉強が嫌いだった。

特に英語と数学が苦手で、テストではまったくヤル気がせず、白紙答案で、よく0点をとったりしてた。「お前は本当にバカなのか？」と真顔で問いただす教師に、

「数学なんて、簡単な計算ができればいい。因数分解や関数なんて、どう考えても将来、必要とは思えない。英語についても、自分が将来、国際的に活躍する仕事に就くとは思えないし、そうなりたくもないので必要ないと思う」

と、日頃から鬱積していた素直な感情をぶつけてみた。今思えば本音半分、ヘ理屈半分ってとこだと思うが、教師の方は深刻に受け止めたようで、しばしの沈黙の後、こんな答が返ってきた。

「お前の言ってることは正しいだろう。だけどな、勉強そのものが将来、役にたたなかったとしても、勉強をするための努力は、必ず役にたつぞ。頑張ろうとする姿勢や物の考え方が一番大事なんだ」

う〜ん、なるほど。ウマイこと言うもんだ。文部省の教育指導マニュアルにでも載ってるんだろうか。この答は中学生を納得させるには充分なインパクトで、かなり感銘を受けたのを覚えている。

だからといって素直にうなずいたら、大嫌いな勉強をしなくちゃならないので、

「でも、どうせ努力するなら自分のためになることで努力のしかたを覚えたいです」

と、反論。

「なぁ高橋、学校ってのは勉強するところなんだ。お前がどんなやりかたで何を学ぼうと勝手だが、ここでは勉強以外の方法は無いんだよ！」

これ以上理屈をこねるとブチ切れそうなムードになってきたので、ここは適当にお茶を濁して、早々に退散することにした。

で、その後は当然、勉強するようになるわけもなく、超劣等生のまま義務教育を終えることになる。まぁ、勉強が大好きなんて方が珍しいんだけど、結局その後も高校、大学と合計16年も大っ嫌いな勉強をする場にいたんだよね。別に勉強の大事さに気付いたわけではなく、それよりも、社会に出た時の“学歴”の大事さに気付いただけなんだけど。

でもまぁ、中学の時に教師が言ってた努力の大事さってのは、確かにそのとおりだよね。義務教育なんてのは、そもそも資本主義のシステムに組み込まれる従順な羊を育てるためのもので、あの中学教師の言葉だって、命令に従わせるための詭弁にすぎないんだけど、その方法論は別にして、努力は大事だよ、うん。

ならば人間は、何のために努力をするのか。そりゃもちろん“金”のためだよね。このコラムでも何回か書いてるけど、現代社会は金を中心に動いてるし、資本主義においての神は、金なんだ。

学生は、努力して勉強して、よりよい学歴を手にいれて給料の高い会社に就職する。社会人は、頑張って仕事して、出世という名の昇給を目指す…。

あぁ、なんと完璧に資本主義にはまっているんだろう。橋本首相も大喜びだ。

でも、これがまぎれもない現実で、これ以外の現実はないんだ。あるとすれば、アウトサイダーとなってレゲエのおやじになるか、自分の才能、身ひとつで喰っていく道を探すか。その勇気や力がないなら、資本主義のシステムにはまるしかない。

ただし、これは決して悲しむべき現実じゃないんだ。努力すれば金がつかめるんだから。悲しむべきは、現実を見ようとせず、愛や理想や希望などの非現実的な、実存しないもののために努力をする人がいる、っていうかメチャ多いこと。そんなことしてると、いつか金に殺されちゃうぜ。

高橋恭　62年東京都出身。現実主義者のつもりなんだけど、最近、本当に金に殺されそうになっている…。

げーむじんのおみっこ♡　上の『社長のタワゴト』のスペースはもっと大きくなりませんか？　業界に新たな風を吹かせてください。社長がんばれ！（鹿児島・メーサーシュミット小堀）　編：本誌の存亡にかかわるので放し飼いはひかえたいと思います。それでも要望が高かったら袋とじですな。

IN MY MIND 批評DEうひょ～!!

今月は、何と現役女子高生（しかも17歳）から『Pia♥キャロットへようこそ』のレポートが届いちゃったもんだから、編集部はもう大変！　女子高生と18歳推奨ゲーム、一見接点がないこの組み合わせが醸し出す、味わい深いハーモニーをとくと味わえ。っていうかおいしそう！

すばらしい18推の世界へようこそ!!



Pia♥キャロットへようこそ!!
■SS　■発売中　■キッド
©カクテル・ソフト／キッド1998

『Pia♥キャロ』の制服ってアン●ラの制服に似てるよ

こんにちは♥　私は17歳の女子高生です。こんな私が『Pia♥キャロットへようこそ』の感想を書くのってヘンかなぁ？　でも、私ハマっちゃったんだよね、すごく。だって、ゲーム中に出てくるファミレスの制服って私の夢だったもの。あの制服『アンナ●ラーズ』っぽいでしょ？（編集部注・他の制服も用意されています）『アン●ラ』ってね、バイトの面接がすごい厳しいことで有名なんだ。厳しいっていうか、かわいくないと採用してもらえない。って言えばいいのかな。本当のところはどうかわからないけど、あそこのバイトの女の子って、みんなカワイイでしょ？　だから、「『アン●ラ』のバイトやってる」っていうのは、女の子にとって、一種のステイタスなの。それに制服もカワイイしね。私も『アン●ラ』に憧れてるけど、面接を受けるの恥ずかしくて…（落ちたらショックだし）。それで、ゲームの中だけでもカワイイ制服着たいなぁと思って、この『Pia♥キャロ』を始めたんです。

ファミレス（バイト先）でキスって燃えるよね

でもね、このゲームって男の子が主人公でしょ？　だから私は、ゲーム中に出てくる女の子になって、その子と主人公をくっつかせようって考えたの。もちろん、主人公は私の彼氏の名前でプレイ。ドキドキするよね～。こういうプレイ。ターゲットは小久保麗香さん。女子大生で、とってもナイスバディなんだ。胸が強調される制服のせいか、もうボインボインって感じなの。私もあんな風になりたいなぁ～。そんなキレイな麗香さんに釣り合わせるべく、主人公にはウエイターばかりさせてたなぁ（容姿のレベルが上がるから）。プレイ中は早く、私好みの、カッコイイ男になって♥ってずっと思ってた。麗香さん（私）も積極的で、バイト中に倉庫の中でキスを迫ったり、「私、こんなにドキドキしてる。胸を触って」って言ったりして、もうドキドキなの。

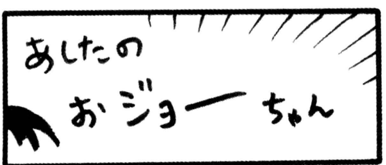
やっぱり世の中愛が大事なのね～

倉庫でのドキドキ事件から数日後。麗香さんとのラブラブイベントが始まった時、私、すっごくうれしかったなぁ。まだ純情な主人公（彼）を麗香さん（私）がリードしてあげる状況って、いつもの現実とは違うから燃えるのよね。「若いから、出してもすぐに元気なのね」とか言っちゃうんだよ。どうよ？　ねぇ。私も言いたい！とか思っちゃったよ。それにね、家庭用のゲームだから、そんなにエッチじゃないと思ってたんだけど、あのきわどいボイスを聞いたときは、腰が抜けたよ、正直言って。「うわぁ～、リアル～っ」って。何だか画面が揺れているし。それとね、気に入ったのは、ただなんとなくエッチをしてるのではなく（そういう時もあるんだけどね～。ゲーム中でも現実でも）、最終的には「大好き」っていう愛がないと（恋人同士として）結ばれないところかな。だって現実は、たいして好きじゃなくても付き合ったりするでしょ？　『Pia♥キャロ』の場合、そういった中途半端な気持ちじゃダメ。ただのギャルゲーだと思って甘く見ていた分、ガーンときちゃった。私の友達にも見せてあげたいくらいの正論よね。

私も『Pia♥キャロ』でバイトしたい!!

私は実際に、ファミレスでバイトしたことないから、具体的なことってわからないけど、そんな私でも疑問に思ったことがあるね。それはごく単純な事なんだけど、ファミレスなのに何で夜の9時に閉店なんだろう？　ってこと。そんなに早く閉店するとこないよ、普通。あと、一泊二日の沖縄研修旅行とか。そんなタイトなスケジュールじゃ遊べないよ～。でも、私も『Pia♥キャロ』で働きたいな。だって、制服がカワイイ上に、素敵な恋まで見つけられるんだもの!!

（東京・藤田のりこ・17歳）

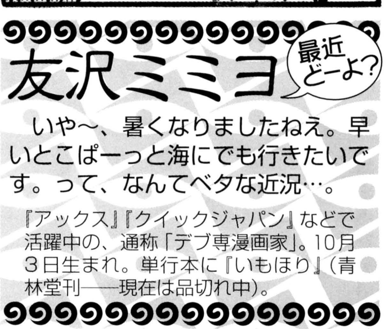












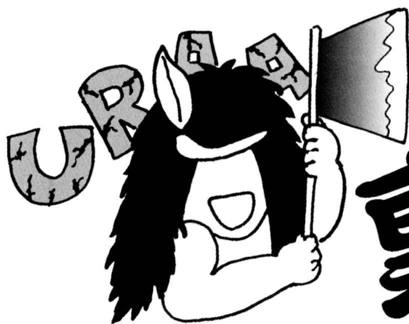
友沢ミミヨ 最近どーよ？

いや～、暑くなりましたねえ。早いとこぱーっと海にでも行きたいです。って、なんてベタな近況…。

『アックス』『クイックジャパン』などで活躍中の、通称「デブ専漫画家」。10月3日生まれ。単行本に『いもほり』（青林堂刊──現在は品切れ中）。

げーむじんのおみっこ♡　セガサターンも『サクラ大戦2』も持ってないのに『サクラ大戦』の本、CDを買いあさる僕って…。（徳島・こうちゃ1998）ってバイク欲しいけど買えなくてそれ系の本ばっか買ってるもんな。全部でバイクが買えるぐらい持ってるぞ！（本末転倒）

編：ちっともおかしくはないぞ。オレだ



裏げーむじん

うだつのあがらない僕らが、友情！ 勝利！ 努力！ で楽しいページを作ったよ♡ 男も女も夢見ろ、わっしょい！ 夜に花咲く胡蝶蘭。咲かせてみせます裏げーむじんの宴。勢いだけで見切り発車だ！ 破！

ハイパークッキンマダム KATSUYOのゲーム食（sho ck!）

（前号からの続き）傷心を癒すため一人旅立つカツヨ。恋に恋い焦がれ恋に泣き、迷える読者の悩みを、優しく悪・即・斬！

「はじめまして、KATSUYO先生。私は主人と一緒に、小さな駄菓子屋を営んでおります。実は最近、店の売り上げが良くありません。商品にはたっぷり合成保存料が入っているので、腐る心配はないのですが、売れないままだと店が潰れてしまいます。もう今の子供は駄菓子なぞ食べないのでしょうか？ 私達夫婦はもう駄目なんでしょうか？ 可愛いだけじゃダメかしら？ …先生、どうか先生のお力で店を救ってください！ 駄菓子を使って、新しい料理を考えてください！ 夜露死苦！」 ―埼玉県 主婦53歳―

は〜い！ オマタ〜！ みなさんとは2ヶ月ぶりかしら？ 淋しくてあたいはもうシナシナ…げへへ。んもう、ハレンチね！ さて今回のお題は駄菓子ぞェ。EASTEND×YURI風に言うとDA·GA·SHI！ さっそくベストチョイスしたわ。まずは『まけんグミ（コーラ味）』ナリよ。CGで描かれているのは、どう見てもロッ○マン。夜の夫婦生活にグミの弾力をプラスすれば、あるいは…。お次は1口サイズのラーメン、その名も『ヤッター！めん』。これをグミで包んで食べれば、新食感スナックの出来上がりよ！ 解決！



⬅CGグラフィックで描かれたロッ○マン。最新技術がムダに浪費されているわね♡ 中身は、異様に長い腕のグミ。SMスナイパーの殿方には欠かせない武器ですわ！



⬆カツヨ先生のレシピ通りにラーメンスナックinグミを作り、さっそく試食してみた。グニョウの中にポリッがあり、とてもコケティッシュ。オードリー・ヘップバーンが好きそうな味だ



➡ヤッ○ーマンそっくりの商品ロゴや、中国人風のイヤミなど、とてもシュールな出来ばえ。もはやパクリの域を越えている。商品開発者のドス黒い野望に拍手！

ふう〜ん 武将録

戦国の世を駆けめぐった幾多の武将たち。彼らの放つ輝きは現代社会を戦い抜く我々の、大いなる指針となるであろう。



直江兼続

永禄3年（1560）〜元和5年（1619）。上杉謙信、景勝に仕えた名宰相。戦争マニアである上杉謙信の才覚を受け継いだ男。頭が良いだけでなく、戦闘能力もバツグンの優等生タイプ。ドラえもんでいえば、出来杉君といったところか。豊臣秀吉からも天下一の名宰相と絶賛され、30万石のボーナスを貰う。

兼続の名前を世に知らしめたのは、通称「直江状」と呼ばれるお手紙。内容は、時の権力者、徳川家康に対する文句と挑戦でい〜っぱい。それを読んだ家康が泡を吹いて卒倒しかけたほどのシロモノだ。また、天下の傾奇者、前田慶次のマブダチとしても有名。サイコメトラーエイジとトオルに匹敵する組み合わせだ。

えっちなげーむじん

父さん、オレ…この店継げないよ！ 東京行って学校行って…オレ、立派なえっちになりたい！



いつも股間をまさぐっている子羊たちよ。待たせたな、ミスターエロだ。貴様らのやり場のない妄想を、すべてこのコーナーにぶちまけてしまえ！

読 最近、ネコ耳少女だけでなく、ネコそのものを違った目で見るようになりました。特にアメショにヒットです。胸がドキドキして苦しくなって…。もしかしてこれが恋ってやつですか？ （東京・loveCAT・34）

愛には様々な形があるからな。本人同士が好き合っていれば、何の問題もないと思うぜ！ 肝心なのは相手の気持ち。びくびくせずストレートに訊いてみろ！ってネコじゃ喋れねーか。

読 "だっちゅーの" やってもいいですか？ （新潟・笹川直恵・14）

良し！ その心意気や良し！ ぜひやってくれ！ そして写真で送ってくれ。もちろんオレ様の前まで来てやるのもOKだ。しかしパイレーツってそそるよな。全盛期のPS（プレステじゃなくピンクサターン）なみだな！

読 この前、エ○本の数が100冊を越えた…。もう悟ったよ…。フフフ…フハハハハ 。 （PN・行方）

エ○本100冊か…。でもなあ、問題なのは量より質だと思うぞ。もし貴様が真の漢ならば絞り込め！ 聖水や黄金？ おおいに結構！ 熟女？ もちろんそれもアリだね！ 目指せプロ！

読 以前から、黒木香のエロスが正当に評価されていないんじゃないかと疑問に思っていました。当時すでにイロモノ扱いだったじゃないですか！ ワキ毛は文字通りワキ役です！ みなさんどう思いますか？（埼玉・岡安悠・21）

義憤にかられた岡安からのお便りだ。でもどうでもいいや！

はぐれ刑事 裏ワザ派

人生って色々な悩みや問題が山積みされていくよね。でもね、何事にも裏ワザというものがあるんだ。人々の裏街道を見続けてきた鬼刑事に、そのコツを教えてもらおう！



――どうもはじめまして。

鬼刑事（以下鬼）：ああ、よろしく。

――さて、さっそくですが何か、現代社会の裏テクを教えていただければと…。

鬼：おお、そうだな。お前、『deeps』って知ってるか？ ほら、3人組の…。

――ええ、知ってますが。彼女らが何か裏の犯罪行為に関わっているとでも？

鬼：いや、そんな単純なカラクリじゃあない。実はな、『deeps』の名前に秘密があるんだ。

――秘密？

鬼：ああ、ひっくり返してみろ！『SPEED』だ！

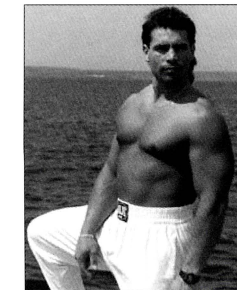
――…はあ。

鬼：少女の持つ、妖しい魅力と純粋な美しさを対で現してると見たね！ まあ、刑事の直感ってヤツだ。まず間違いねえな。

――いや、それはいいんですが…。何か他にないですか？ もっと社会の裏を突くような…。

鬼：そうさなあ…ああ、お前、テレクラ知ってるだろ？ もし待ち合わせのアポを取ったら、靴の色や形を訊け！ 上着や鞄は体から外せるが、靴は履き代えられねえからな。こっちの顔を見て知らんぷりしてても、捕まえられるぜ！

――う〜ん、それも何か違うなあ…。



プロのモデルが出てる素人投稿雑誌。腹立つよな！ 鬼刑事は最後にそう語った（写真はイメージです）

げーむじんのおやっこ♡ 会社の同僚なんですが自分が気に入った女子と必ずいい感じになるのですが…。ヤツはどろぼうネコですか？（島根・Tから始まるモノグラム） 編：ん、まさしくそいつはどろぼうネコ。人のモノに執着心を覚えるいやなヤツ。

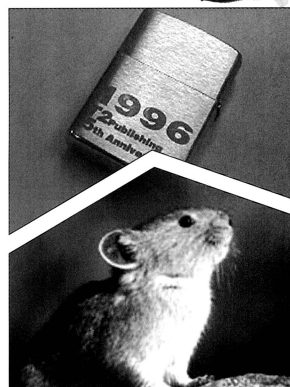
暴れ!!一発珍宝勝負

お宝ブーム？　鑑定団？　NO！　世にも珍しい宝、珍宝様のお通りだ～！
自分以外に興味の無いナルシストたちが、お宝を持ち寄るコーナーで～す。

武闘派女子高生
王大人子（ワンターレンコ）ちゃん



さあ、始まりました。珍しいお宝でサシの勝負。雄を決する龍虎の拳！　ジャッジはご存じ、この人…ミセ～ス王大人子！
王「うぜえよ！　死ね！」
さあ、盛り上がってきたぞ～！　王大人先生も、That！　ハイ！　テンション！
王「ホント勘弁して！　何なの、いったい！　何これ？　ananの意識アンケートじゃないの？
今回のバトラーは東京都に棲息するＦさん（29）と埼玉県在住Ａさん（35）のお二人でにゅーん。
王「何にゅーんって？　ねえ、何？　何なのよ！」
では、自慢してもらっちゃい～す。Ｆさ～ん！
Ｆ「実はね、僕ね、ハムスターの言葉わかるんだぜ♡　すごいだろ！　チュウの写真！　いいだろ！」
それはすごい！　王大人子先生、どうですか！
王「気持ちわる～」
おっ！　ストレートな表現！　それではＡさ～ん！
Ａ「えっと…僕はこれ…Ｔ２出版の…ジッポー…」
王大人子先生、ど～よ、ど～なのよ？
王「うっさい！　バカ！　臭いから近寄るな！それから王子ってゆうな！　マジであたし帰る！」
さあ、判定をお願いしま～す。
プルルルル…
王「あっヒロシ～！　今？　ぜんぜんヒマ！　超最低！　あっ今すぐ行く～！　待ってて」
う～ん…両者判定不能！　引き分けなり！



うわさのゲーム姫子

人類を２等分したら似てる。眼が２つあるのが似てる。そんなファジー感覚を大切にしたコーナー。

♡このコーナーでは、ゲームに登場するヒロインにそっくりなお姫さまを紹介します。第１回目は、自称ユナちゃん似の由美ちゃん。
「っていうかー、ユナに似てるわけじゃなくてぇ、私がオリジナルなの。向こうが私をモデルにしてるのよ。わかる？」
♡おやおや、姫はご機嫌斜めのご様子です。だいぶ脳が沸いたコメントですね。
「私の方がかわいいって感じ？　だよね～。パンがないならケーキを食べればいいのに」
♡姫、いいかげんブン殴りますよ。



⬅ひ、姫、お言葉が過ぎますぞ。それでは全国の殿方に…。お戯れはほどほどにしてくだされ！　じいは悲しゅうございます…



➡ご存じみなさんのアイドル、ユナちゃんです。ふざけるな、全然似てねえよ！と怒ってはいけません。大らかな心で物事を見ましょう。由美ちゃんとは性別が似てますよ。でもそれだけです。

風薫るポエム人生相談

まるでアナタは馬車馬ね、兎ってね、寂しいと死んじゃうんだよ!!　初めまして。ポエムを愛する小学生２年生タカコの人生相談室です♥

それは２羽のウズラが梁にたたずんでいた26時のラヴ～。ステキなコンビニアルバイター。おませな私は背伸びして、コンビニの前でだべりんこ～。恋の赤外線スコープは～、アナタのこめかみロックオン～。マイちいちゃなハートは夢中なの～。（ラップ調に→）BUT！　検品してるアナタを横目に仲間と一緒にチョコとかガムを紙袋いっぱい詰め込んでカメラにティーンのウインクくれたら原チャでバックレまたTomorrow！　恋って～半分不・思・議～。誰か私を止めて～ただLOVEって伝えたいだけなのに～。いっちょめ、いっちょめ～。誰か恋が叶う魔術おすえて～。
恋多きタカコへのアドバイスお待ちしております。



⬆タカコ：恋は爆発！　今の気持ちをゲームで表してみました。（写真は『爆ボンバーマン』ハドソン・N64）

ALBAROSAでつかまえて

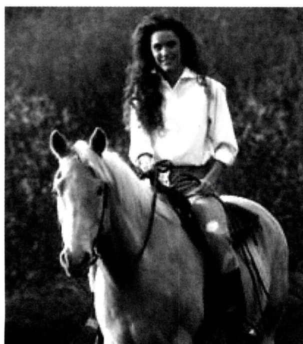
多くの思惑と利害が、複雑に絡み合う違法コピー問題。一般ユーザーの本音を直撃取材してみた！

＄：はしれ～、こうそくの～、わーい！　『サクラ大戦』おもしれ～な～。
＠：ふふっハハハ！
＄：…何だよ～、感じ悪いなあ～。
＠：いやあ、メンゴメンゴ、何しろキミがあまりにもお子様なんでね…。
＄：お子様！　なにゅーん！　いくら＠でも聞き逃せないぞ！　あやまりたまえ！
＠：まあ、そんなに怒るな、＄よ。でもお前も大人の世界に憧れるだろ？
＄：ウ～ン、そりゃあ、そうだけど…。
＠：いいか、＄よ。オレがお前を大人にしてやる。大人のめくるめく世界に連れてってやるよ！
＄：えっ、そりゃあ本当かい？　それはキミ、お、女の子と、喋れたりする？
＠：ああ、もちろんだとも！
＄：ちゃんとした？　3D？　ねえ、3D？
＠：あはは、そうだ！　そうだとも！
＄：ど、どうすればいいんだい？
＠：それはな…取材だ！
＄：シュ、シュザイ？！
＠：ああ、オレはこれで何人もの女の携帯番号、訊きだしてるね！
＄：取材…携帯…。そうなのか？
＠：そうだなあ、まずは写真を撮る。そしてメシを食う。それから…ぐふっ、まあ、そういうことだな！　いいか、マスコミとジャーナリズムに女は弱いんだ。
＄：ああ、わ、わかった。じゃ、じゃあ今から行こう！　取材、行こう！
＠：う～ん、そうだなあ、じゃあ行くか。

ラリコちゃん

ラリコちゃんはとっても明るい子。ときおり見せる笑顔にもうクラクラ！　趣味はゲーセン通いってゆ～、とってもゲームちゃんな女子なのだ





ジェニーちゃん＆ポニーちゃん

渋谷の街でGETしたジェニーちゃん。今日はお友達のポニーちゃんと、ウインドウショッピングに来たプリチーガール＆アニマルだ！　年は18、銀行に就職が決まっている高校ぴちぴち３年生だ！　マイブームはダイエット…って全然スリムじゃん！　最近、朋ちゃんに憧れて、乗馬に興味があるんだって！　でも何か怖そうで馬に乗れないとか…。馬に乗った王子様求む！　ナンチャって！

調査の結果

我々取材班の地道な調査により、以下の事が判明した。（下グラフ参照）　基本的にユーザーサイドは、コピー行為自体に罪悪感を感じていない。だが、ゲーム業界の著作権問題を考え、厳正に取り締まるべきという強固な意見も少なくないのが現状だ



げーむじんのおやっこ♡　僕の友人は女のコをクラブでナンパ後、数日後にはTDLデートきめてました。仕事もそれくらいポジティブに取り組んでほしいと思った。（東京：蒸しナプキン）　編：待て～い。男子だったらそれぐらいなんでもねぇ。常に可。

TRENDO®

ゲーム野郎へ送るゲームグッズおしゃれ指南！

自転車は僕らのフィールドギアだ！！

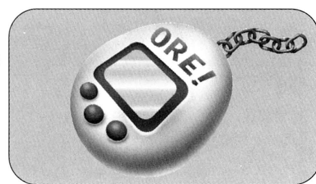
　ゲーマーたる者、身に着けるモノすべてがゲームグッズじゃなきゃダメ。当コーナーでは洗脳よろしくアナタをおしゃれゲーマーに育てるであります。しょっぱなは世のチャリンコブームのパイオニアとなったオザケン先生に敬意を表して、今すぐ購入したいチャリンコ特集～（1台だけど…）。ばば～ん！　その名も『たまごっち』BICYCLE！！　これで街を流せばそれとなく『たまごっち』好きをアピール、たぶんOL＆チビッコにモテモテ。さらにハンドル中央にはメタルキーホルダー付きポーチも付属し、車載スペースも確保。タウンユースから遠乗りまで使い勝手のよい仕様となっております。この夏、これでおしゃれゲーマー宣言！！



たまごっち　■SIZE:26inch ■希望小売価格:¥33,900 ■COLOR:パールホワイト・ビタミンオレンジ

←免許不要の便利な乗り物。これでゲーセンへ乗り付けろ！ 22インチも有。株式会社オークスから発売

読者投票育成SLG 俺っち



　ネコも杓子も育成ゲームな現状ですが（ネコはあっても杓子はないと思う…）、軟膏では誌面で育成SLGができんじゃね～のと実験的なコーナーを設けてみました。なわけで育成するキャラを公開です。1匹目は@ちゃん。本誌のスタッフとは関係ありませんからね。コイツはどう猛なうえになぜか母性本能をくすぐるデジタルペットでございます。いろんなエサを与えると脱皮を繰り返して形状を変えていきます。そしてもう1人は女のコちゃんです。名前はまだ決まってないのでどなたか名付けてくださいね。このコには服とか優しさとか言葉とかいろんなことを教えてやってください。とりあえず9歳という設定にしてあります。

　キャラたちの育て方はキミ次第！　ハガキにいろんなコトを書いて育てていってね。アンケートハガキのネタ欄を活用しよう！　いったいどんな成虫、成人になるかな？　さてさてふふ～♪



⬆@ちゃん。みなりはグロだけど母性本能をくすぐる生き物。鳴き声は「にゅ～」



←女のコちゃん。鬼畜系の人はお断り！　純情な娘です。愛情を注いでください。なぜパジャマなのか？は不明

投稿マニアいらっしゃい！ ランキンユ～

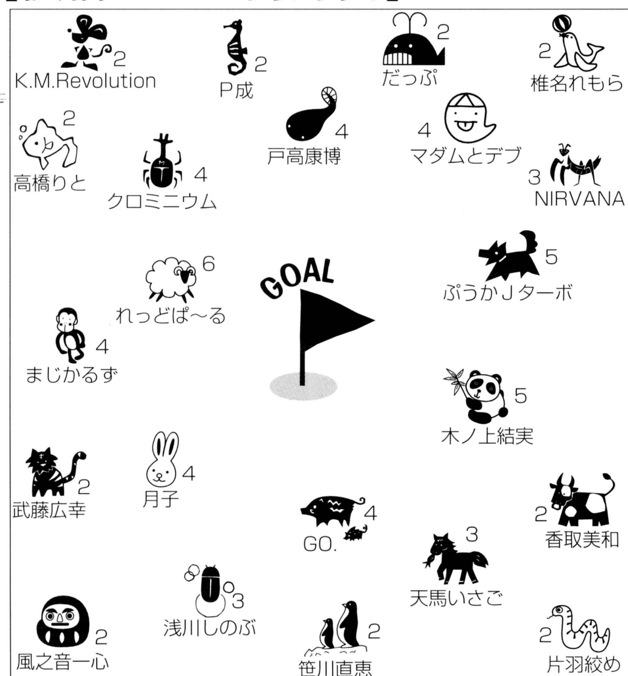
げーむじん特製シャーペンがあまりにも不評なため、もっとステキなプレゼントがもらえる読者ランキングがスタート。どんどん投稿してチャンピオンを目指せ！（週ジャンノリ）

突然なんだが！　ランキングです

　初めからやればいいのに！と思われる向きもいらっしゃると思いますがもっともです。ごめんなさい。『ランキンユー』ではこれからみなさんのハガキが掲載されるごとに1ポイント（気まぐれで20ポイントとか）差し上げて、順位を競ってもらいます。ポイントが加算されると右のマップ中央にあるゴール地点に自キャラが近づいていく仕組みになってますのでいのいちばんにゴールを目指してください。

　上位入賞者には『アリtoキリギリスのげーむじんじんじん』に出演できる権（予定）とかの豪華プレゼント（当社比）を考えてますから気合い入れてね。ちょっと待ったぁ、今まで掲載されたオレたちはどうなるんだぁ～と心配してる人たち！　大丈夫。担当が夜なべをしながらバックナンバー見て数えたから大丈夫。すでに上位ですよ！！　そして次号から参加するキミたちには支度金として1ポイント贈呈するから目の下にクマ作って投稿してね。それじゃ『ランキンユー』スタート！

【投稿マニア勢力図】



げーむじんのおみっこ♡　彼氏がゲームばっかりやってて遊んでくれません。しかも私がとなりにいるのにギャルゲーとかやってます。誰か殺してください。（岐阜・中村淳子）　編：耳が痛いです…。あっ、そうだキミも隣でギャルゲーやるってのはどう？（テキトー）

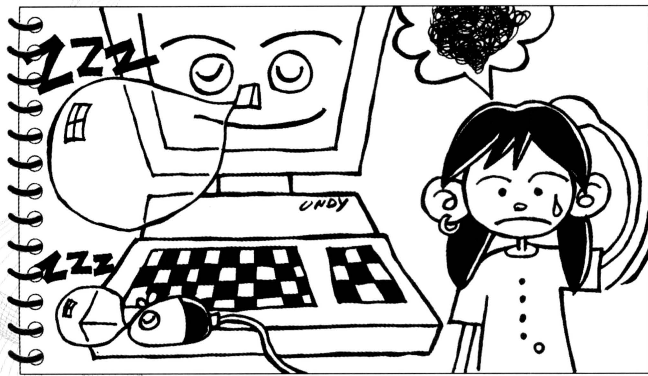
ゲームクリエイタースクール現役学生が贈る

マリちゃんの絵日記

ゲーム業界、なんだか動きが活発な様子。でも、結局いっつも同じ面子だなあ。人材不足？　それとも囲いこみ？　う〜ん…



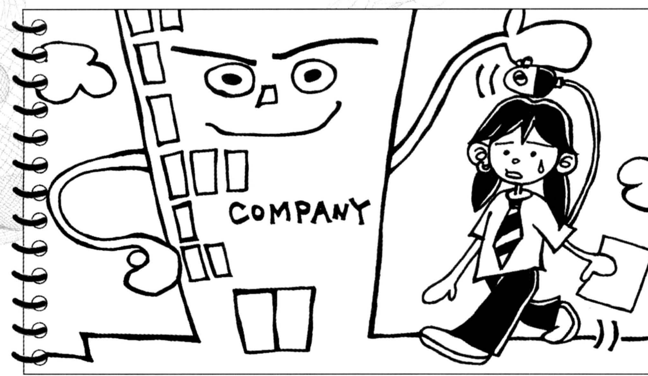
マリちゃん◆現在、某クリエイタースクールに通う25歳の女の子。ちなみに好きなゲームのジャンルはＲＰＧ。



□月○日　学校が移転のため、マシンがしばらく使えなくなった。そんな〜、自分のマシンを持ってない私はどこで作業すればいいの！？　やっぱりパソコン買わなきゃダメだなあ。まあ、SGIマシンは無理としても、WinかMacか…。でもSGIになれちゃうと、Macとか持ってる子でも、うちでは全然やらないとか言ってたなあ。てなわけで、作業はストップ。アセリばかりがつのる。



□月△日　3DCGで「何をやりたいのか」がハッキリしていない人が結構多い。明確なイメージがないのに「3Dをやってる」ってことだけで満足してるみたい。要するに「オペレーター」か「クリエイター」か意識してないんだろうな。技術よりも、普段から自分の感性を磨く努力をするってことが一番重要なのだ。引き出しを多く持てってことだね。好奇心のアンテナを張ろう！（私も）



□月×日　さて、ちらほら就職活動をする人も増えてきたけど、中には不採用続きでやる気をなくしちゃったり…。私もそろそろやらなきゃ。話を聞いてると、不景気云々というより（もちろんそれはあるけど）学生気分の私達と、企業側の考えの違いってのが大きい。求められているのは「プロ意識の高い人」なのだ。「好き」だけじゃやってられないこの仕事。自分に厳しくがんばろう！

オタク的って…!?

オタクっていうと、アニメオタクだったりゲームオタクだったり、とにかく何か１つのジャンルにのみ強い人ってイメージがあるけど、求められてるオタクは自分の好きなジャンルの物事を多方面に関連づけられて考えられる人。いくらアニメ絵が上手くても、それだけしかできないんじゃどうしようもない。いろんなものをミックスして新しいものが生まれるのだ！

作品No.4クマTEACHER Ver.4



➡前回のクマに洋服を着せてみました。顔も毛を密集させて…

げーむじん軟膏では参加者大募集中！

『げーむじん軟膏』『裏げーむじん』では読者のユカイなハガキをお待ちしております。突然思い立ったり、頭の中に降りてきたら各コーナーのタイトルを明記し、サクッと投稿してください。アンケートハガキににあるネタ用スペースもしくは官製ハガキでOKです！　狙ってしゃもじに切手張るのも大丈夫です。基本的におもしろい、切ない、汚いのをお待ちしております…のはウソ。コーナーの主旨に沿ってればたちまち掲載されちゃいます。沿ってなくてもだけど…。また、何気なしに書いた一言でも無理矢理掲載されてたりしますのでご了承ください。掲載されると抽選で20名様にキウイバードとグルメなニュージーランド７日間の旅をプレゼント…は予算の関係でままなりませんので、それとほぼ同価値のげーむじん特製シャーペンをプレゼント。げーむじんのロゴが際立つ逸品です。さらにはオマケとして『ランキンユー』で１ポイントが加算されます。詳しくは『ランキンユー』を参照してくださいな。またげーむじんのホームページからでも投稿を受け付けておりますので「アナログなんて古いんだよ！　これからはなんといってもデジタルだね。モバイルだね」という方はそちらからお願いします。

そのほか本誌に対する苦情、訴え、感想（あっ、普通は感想のほうが先だな）がございましたらご近所、親族お誘い合わせのうえ奮ってご応募くださいませ。宛先、アドレスは⬇ここらへんに出てま〜す。

〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19
㈱ティーツー出版『げーむじん』○○○係
http://www.iijnet.or.jp/GAMEJIN/





キミの知らない
ピカチュウが
まだまだたっくさん
いるかも
しれないよ!!

自転車
ヨーヨー
凧上げ
ちゃぶだい返し
ピアノ
お勉強

ポケットピカチュウ！とあそぶほん

定価580円



超～かわいいクリアシール付き！



ポケットモンスター ミニミニ大事典

ポケモンの基本は「ゲット」にあり！ 図鑑を完成させるなら必携のバイブル!!

定価850円



強いポケモンの育てかた

ポケモンの「育て方」を解説した画期的コンセプトの本。これで勝利はイタダキだぜ！

定価850円

※紹介した本の定価はすべて本体価格です。消費税は含まれません。



ポケットモンスター 全わざ大図鑑

ポケモンたちの使う技のすべてがわかる。タイプや相性ももちろんバッチリ！

定価890円



ポケットモンスター 用語辞典

ポケモンの名前から道具、地名、人物まで、いろんな用語がなんでもわかる！

定価850円

■お問い合わせは 株式会社ティーツー出版 営業部まで
〒164-0012 東京都中野区本町3-28-19 電話 03-3370-3061



KOUSUKE FUJISHIMA PRESENTS

藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

SUKISUKI! GAMEMECH

TAKE 4 電脳戦機バーチャロンシリーズ

ドリルと万力は男の基本装備ですからねえ！

©藤島康介

メカの基本は巨大ロボットにあり！ロボットゲームの最高峰『バーチャロン』を縦横無尽に語りつくす！

あとはキャタピラを付けてくれると完璧

──すでにアーケードでは第2作目の『電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム』も稼働していますが、藤島先生はプレイされましたか？

藤島：いや、実はまだやってないんですよ。でもサターン版と1作目のアーケード版はかなりやってましたよ。サターン版を久しぶりにやってみたんですけど、全然古くなってないんですよね。今のところバーチャロンを越えるロボットゲームは登場していないんじゃないですか。

亙：そう言っていただけると、ゲームを仕込んだ人間としてはうれしいかぎりです。

──ちなみに藤島先生はどの機体を使われているんですか？

藤島：最初はテムジンでプレイしていたんですけど、もっと弾を撃ちたいなあというのがあって、ライデンにしました。でも武器は強いけど、アレはスピードが遅くってねえ……。フェイ・イェンとかも使ってみたんですけどやっぱりダメで、最終的にライデンで落ち着いたんですよ。あれってどの機体が最強なんですかね？

亙：第1作でも2作目のオラタンでもテムジンが強いと思うんですけど、やっぱり相性とか好みとかもあるから一概には言えないでしょうね。僕はテムジンだと思うんだけど、現状ではその認識はあまり普及していないようです。

藤島：投げとかあったらおもしろかったでしょうね。

亙：今、稼働しているオラタンにはドルドレイという機体がいるんですけど、それは投げができますよ。右手が万力で左手がドリルなんですけど、その右手の万力で投げるんですよ。

藤島：おおっ、それはスゴイ！　しかもドリル！　いやー、ドリルと万力は男のメカの基本装備ですからねえ。絶対必要ですよ。前作のドルカスにはトゲハンマーがありましたけど、ドリルはなかったから。やっぱりドリルはダメなのかって思っていたんですけどね。

亙：良かった（笑）。いやー、そのへんの要望は以前からずいぶんあったんですよ。

藤島：あとはキャタピラも付けてくれると完璧。

亙：それってゲッターロボですよ（笑）。

もしベルダンディーが参考になっているならウレシイですね

藤島：第2作の『オラトリオタングラム』なんですけど、オラタンって何か変じゃないですか？語感がオランウータンみたいで（笑）。

亙：ええ、もう。あれはオラタンって呼んでもら

今回のゲーム◆電脳戦機バーチャロンシリーズ
■セガ・エンタープライゼス
■アーケード■シューティングゲーム
■1人～2人プレイ



Profile
●藤島康介
（ふじしまこうすけ）
漫画家。『月刊アフタヌーン』（講談社）誌上で『ああっ女神さまっ』を連載中。とにかくメカならなんでもスキ！　特にバイク、車、ロボなどがストライクゾーン。今、『ヴァンパイアセイヴァー』にハマリ中！



Profile
●亙重郎
（わたりじゅうろう）
セガ第三AM研究開発部で、『電脳戦機バーチャロン』シリーズのプロデュースを担当。



前作より引き続き登場のフェイ・イェン。オラタンではハートが機体各所に配され、美少女度が大幅にアップ。

うためにつけた名前なんで（笑）。オラタンっていうと、まっさきに何だかドリアンでも喰ってるオランウータンをまず脳裏に浮かべつつ、でもそんなハズはないよなあ、みたいな妄想が発展するじゃないですか（笑）。

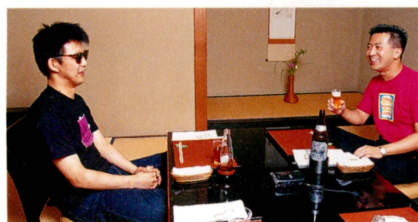
藤島：あれはかなり脳裏にこびりつく名前ですよ。

──そのオラタンでは女の子メカが増えたりと、様々な変更がなされていますが。

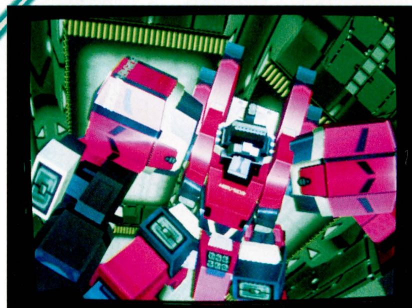
藤島：そういえば女の子メカのモーションは良く考えられていますよね。ちょっとしたしぐさとかが、すごく女の子らしくて。

亙：そうですね、あれは大の男が「こんな感じかな」とか言いながら、実際に身振り手振りでやるんですよ。はた目に見ると恥ずかしいったらないんですけどね（笑）。

藤島：それは恥ずかしいかも（笑）。ところで、



対談は終始笑いの絶えない楽しい雰囲気。が、酔っぱらいオヤジ状態での話題は危険な方向へ……



オラタンより、ライデンの出撃シーン。それぞれの機体ごとに特徴的なポーズで出撃していく



オラタンではダッシュ中の移動方向を変更できるように「バーティカルターン」が追加されている

次回作とかで女の子メカの武器にムチを入れるっていうのはどうです？

亙：ムチというのもよくリクエストされる武器なんですけど、まだ難しいんですよ。現状の基板の性能では、ムチのしなりを再現するのはちょっと負担が大きいんですよね。まあそれとですね、本音を言うと、武器のネタも無限にあるわけじゃない（笑）。だったら、現状の性能で無理して入れるよりも、いずれハードの性能が上がったら実現させればいいかなと思ったりしてます。

藤島：読者のハガキにベルダンディーに似てる女の子メカが出てるっていうのがあったんですけど。

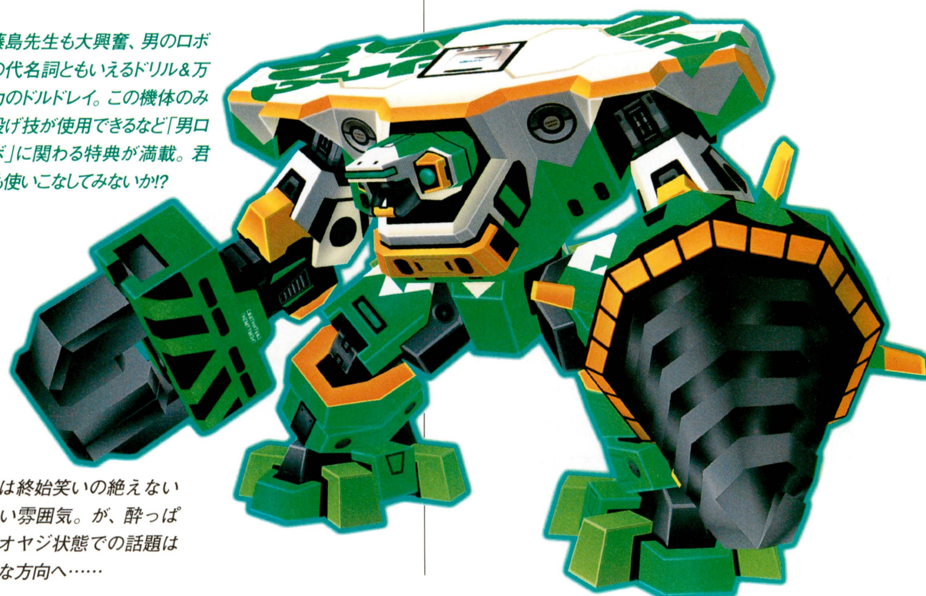
亙：エンジェランですね（笑）。女の子メカに関してはカトキさんにお任せというか、こちらから一切の規制をつけないでデザインしてもらっているんですよ。他のメカは、こういう武器を使ってこういうプロポーションで、というように細かく指示するんですけど、女の子メカはカトキさんが「僕のやりたいようにさせてもらいます！」と。でもねえ、僕はいっつも心配なんですけど、講談社にケンカ売ってるように思われたりしませんかね（笑）。前作でもフェイ・イェンがセーラームーンに似てるとか言われたりして、今回はベルダンディでしょ？

──しかも藤島先生のキャラですね……。

亙：そうなんですよ。この先どうなってしまうんだろう……。その辺はカトキさんの心に踏み込むような大胆な発言で聞いてみないと（笑）。しかしまあ、女の子メカには随分苦労させられましたよ。はて困った、こんなデザインが来てしまった……コイツの武器はどうしようと、あれこれ悩むのが一種の習慣になってしまいました。

藤島：でも、もしベルダンディーが参考になっているならウレシイですけどね。実際はどうなのかわからないですけど（笑）。

藤島先生も大興奮、男のロボの代名詞ともいえるドリル&万力のドルドレイ。この機体のみ投げ技が使用できるなど「男ロボ」に関わる特典が満載。君も使いこなしてみないか!?





オラタン新要素の空中ダッシュ。巷のゲーセンでは熱い「空中戦」が展開されているらしい……！



ライデンの勝ちポーズ。発声練習からヒントを得た、天空に向かって吼える男というが……？

話は変わりますけど、キャラクター付けは上手いなと思ったんですけどね。モーションとかに、それぞれの特徴が良く出ているじゃないですか。

亙：大体こういう戦い方をさせたい、ということでカトキさんにはデザインを起こしてもらうんですよ。で、デザインが上がって、モーションを付ける段階になると、その担当と打ち合わせをするんですよ。例えばドリルと万力のドルドレイという機体でいうと、

「こういうロボットが上がってきたけど、君だったらどういう風なヤツに思える？」と僕が訊くんですね。するとその担当の彼が答えるわけです。

「そうですねえ。ウーム……何て言うのかな、基本的にですねえ、炭鉱労働者なんですよ。」

藤島：ワハハハ（爆笑）なんじゃそりゃ！

亙：「何て言うのかな、やっぱり頑固で力持ちなんだけど、ちょっと気の弱い所がある。でもそこらへんを腕っ節の強さでカバーしてるみたいな……根は良いヤツなんです。」

「ン、それだな。それで行こう。」というわけで決定になりましたけど。

藤島：いやーそれはスゴイなあ。そこまで作ってるとは知りませんでした（笑）。でもそれでOK出す人もスゴイですよね、普通いませんよ。

亙：まあ、他にはバル・バドスっていう、前作のバル・バス・バウの後継機みたいのがいるんですけど、そいつを踊らせようということになったんですね。で、どんな踊りにするか、どんな感じにする？　ってまたモメるんですよ。

「まあ今はもう世紀末だし、97、98、99年でイケてるヤツ、ウーム……バレエの熊川哲也だろ！　あんな感じにしよ。」

「決まり決まりー！」

みたいな感じでしたね（笑）。何らかのエッセンス、これを見たときに知っている人ならば「ギクッ」あるいは「ニヤリ」とくるような要素を入れるようにしたんですけどね。

第1作『電脳戦機バーチャロン』では、主役メカともいえるテムジン。武装や機動性など、スタンダードな性能を持つが故に、初心者から上級者まで、ユーザーを選ばない機体だ。

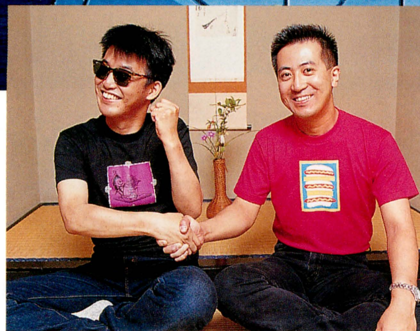
ライデンが上空にレーザー撃つの見ると「お前、粗野でイイなあ」とか思いますよ。

藤島：じゃあやっぱりモーション付けるときなんかは踊ったりするんですか？

亙：ええ（笑）。関節とか痛いです。



藤島先生も愛用している第1作『バーチャロン』のライデン。両肩に装備されたレーザーは最強クラスの破壊力を誇る。反面スピードが遅いので、逃げ回る相手には苦戦する。



すっかり上機嫌の亙氏とガッチリ握手！　コーナー始まって以来の数時間に及ぶ、長い対談となった。ここには掲載されていないおもしろい話題は尽きなかったのだが、あまりにも危険なのでカットされたのだ（笑）。

藤島：あとは勝ちポーズもカッコイイですよね。

亙：そう言ってもらえると、平成の振り付け師としての僕の立場がこう、イイ感じに……（笑）。

藤島：ライデンが上空にレーザーをバビーッと撃つじゃないですか。アレなんか見てると「お前、粗野でイイなあ」とか思いますよ。

亙：あれもですね、初めは入れるかどうか悩んだんですよ。大体ロボットが勝ちポーズするか？　それってバーチャファイターのコピーでは？　みたいなのがあって。でもメリハリつかないから何か付けようよということになって、ネタは明日までに考えてくることにして結局その日はそれでお終いになったんですね。でも何も考えつかないんですよ。もうダメだ、どうしようと思いつつ風呂に入ってる時にですね、フトこう発声練習の時のような腰を落としたポーズってのは様になるのでは？　みたいなことを思いつきまして。

藤島：またよくわかんないことを（笑）。

亙：なんかこう「オオオー」みたいな、高校とかの屋上で演劇部とかがやってるじゃないですか。あんな感じでやるとイイのでは？　ということで会社に行く間に電車の中でこんな感じかな、こんな感じかなとか練習してですね、その結果、ああいう勝利ポーズになったんですよ。

藤島：発声練習からあの勝利ポーズになるというのは不思議ですねえ（笑）。

亙：いや、もちろん発声練習を直訳しちゃうとマズイことになるんですよ。だからこう、何て言うのかな……本宮ひろ志のマンガ的なアレで……。

藤島：またか（爆笑）！

亙：天空に向かって吼える男、みたいな（笑）。それがあるとさあ、ホラ、男だよオトコ！　っていう（笑）。ゴツイ男、みたいな、ある種の類型として男を感じさせるような要素として、そういうものを考えましたね。

──バーチャロンというのは、ロボットものの固定観念にこだわっているわけではないんですね。

亙：そうですね。これを言っちゃうと身も蓋もないんですけど。マジンガーZ以降のロボットとは何か、ということを考えると最初にくるのは、要は鎧兜なんですよ。男の子が、強くなりたいという願いを具象化したものを発展させたのが巨大ロボットであるとも言えるでしょう。やっぱり自分が強くなってカッコ良くなりたいんですよ。例えばライデンだったら、荒削りな男らしさ、力強さを感じてもらえるようなもの。そういう要素を踏まえた巨大ロボットが正解では、と思いますね。

藤島：そこが気に入ってるんでしょうね、私は。



これがウワサのベルダンディー似のバーチャロイド、エンジェラン。言われてみれば似てるかもだが……どうでしょうか藤島先生？

■取材・文／スタジオハードMX
■撮影／田子芙蓉

藤島康介いち押しメカニック!!

「ドリル」

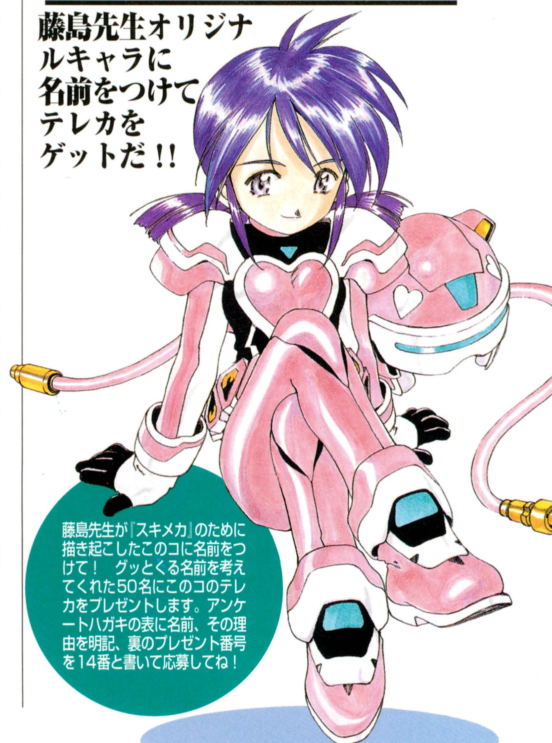
ドリルは男のマストアイテム

『電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム』のいち押しメカは、誰がなんと言ってもドリル！　ドリルこそ「男のロボット」にはなくてはならない必須武器なのだ。ドリルとハンマーと万力とキャタピラ、これが基本。ミサイルやレーザーも、そりゃあカッコイイのだが、やはり**男らしく**接近戦で**ボテ殴り**にするのが正解だ。強力な万力で相手をつかんで、鋭いドリルで**突き刺す！**これしかない。しかもゲーム中ではドリルを撃ち出すことも可能。さあ一緒に叫ぼう！　**ドリィィール!!**

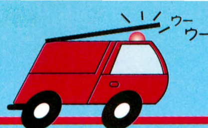


PRESENT!

藤島先生オリジナルキャラに名前をつけてテレカをゲットだ!!



藤島先生が『スキメカ』のために描き起こしたこのコに名前をつけて！　グッとくる名前を考えてくれた50名にこのコのテレカをプレゼントします。アンケートハガキの表に名前、その理由を明記、裏のプレゼント番号を14番と書いて応募してね！



出動！エモーショナルレスキュー隊!!

ドキドキシチュエーション

―魅惑のシーンに賭ける男たちの激情―

妄想男子の皆さん、ゲームの中のワンシーンにドキドキしてますか？　当コーナーではそんなドキドキシーンをクリエイターが、ナニを考えて制作しているかを体を張って直撃取材！　普段表に出ない、クリエイターの魂の叫びを聞いてちょうだい。

今月はギャルゲーの開発秘話に迫るの巻

回を重ねるごとにカゲキになっていく『ドキドキシチュエーション』。今月はCGクリエイターの方にアタック！　7/23にキッドさんから発売される『ハイスクールテラストーリー』のCG担当Mr.Kさんがいらっしゃるウランさんにお伺いしてきました。

Highschool Terra Story

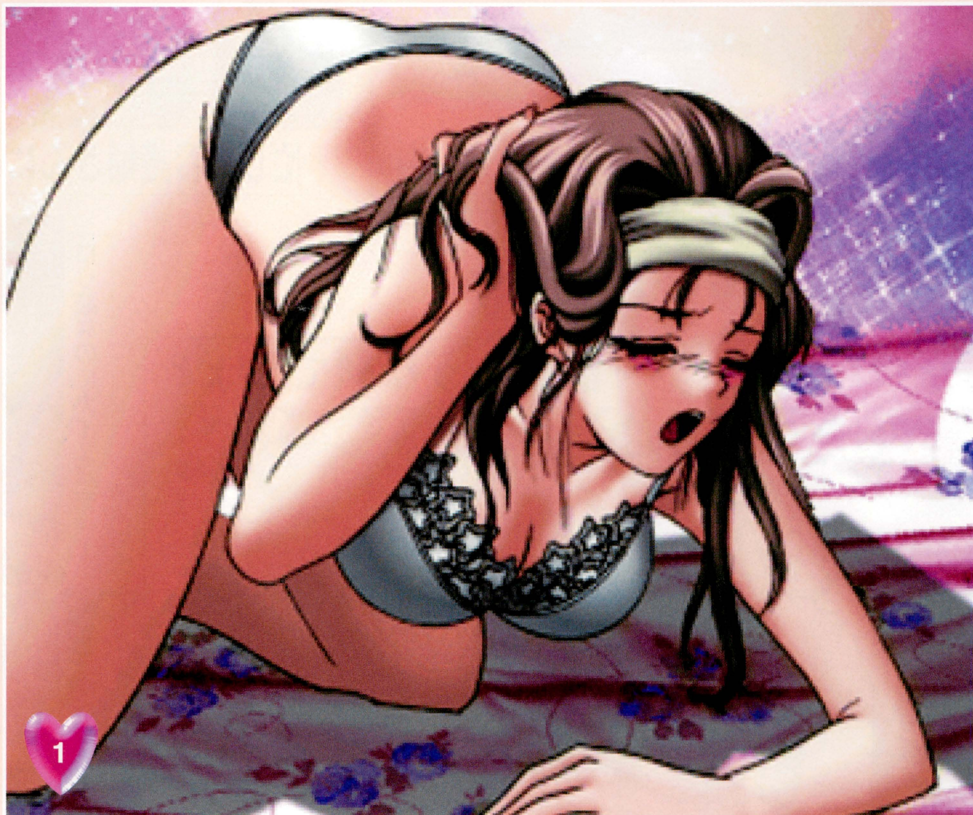
7月23日 SS ◆KID◆5800円 ◆恋愛シミュレーション◆1人プレイ

『ハイスクールテラストーリー』は、ごく普通の高校生である主人公が、転校までの1ヵ月の間に、知り合った女性（全部で8人）と、恋を実らせるという純愛シミュレーション。当然、超コーフンなシーンも登場するので、要チェックだ!!

ドキドキクリエイター



アニメーターからゲーム業界に流れ着いた苦労人。その道中は、某社在職中の計画倒産話など、涙ナシには聞けません。CGクリエイターらしく、下着や肌の質感にこだわる姿勢は、もはや職人域。関係ないけど、ややTOKIOの国分太一似だったりする。



この口、髪のかき上げ具合…ひょっとして？

CGクリエイター、Mr.K氏宅は家宅捜査されたらヤバイ!?

――グラフィッカーのお仕事って、実際何をされているんですか?

Mr.K　まず、こちら（メーカー）でキャラクターのイメージ、設定を原画さんに伝えます。それで仕上がりがイメージと合えば、線を大事にしながら（基本的に色はついていない）色をつけます。SS版は、表現上好ましくない部分を修正したり、下着をはかせたりしましたね。

――じゃあ、下着の参考に下着カタログを熟読したりしてるんですか？

Mr.K　ウチには、通販の下着カタログがたくさんありますよ。ニッセンとかディノスとか。しかも下着ページだけ折り込んでるし。もし事件を起こして家宅捜索されたら、軽い罪でも重くなりそうで心配ですよ～。

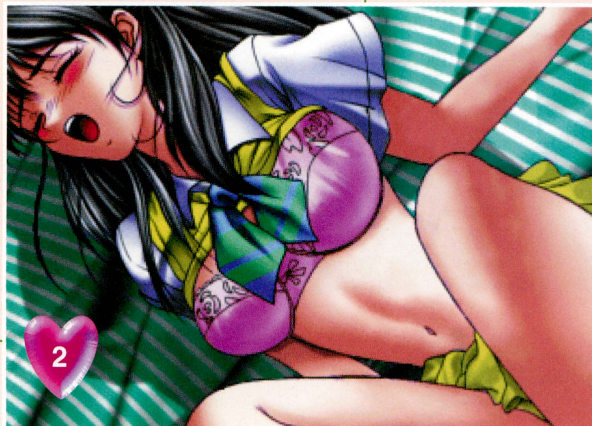
――①この髪の掻き上げ方、口の形、眉根の寄せ具合って、もしかして？いろいろ想像させますね～。

Mr.K「誰もいないじゃん？　ソコ。好きでこのポーズとってるんや!!」って、思いません？（笑）。これ、元（パソコン版）は、違う構図なんで、新しく描き起こしてます。でも、テクニックとして、シーツに置いた手の位置が外に向いていたら、画面に（見えない）人がいるって思うんじゃないかってコトは考えました。

――手の向きだけで想像させるなんてスゴイ!!　充分煽ってますよ～。

Mr.K　いやいや、青少年を煽るような作品じゃないですよ～、ウチのは。そんなとんでもない（笑）。

奥さん、巨乳です

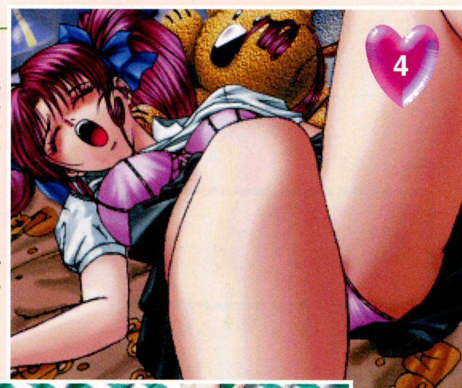




忙しい看護婦さんにはガーターベルトがピッタリ！

想像力がたくましくなるシーンがいっぱい！

ロリ顔なのにナイスバディ！



満足そうな顔でしょ？





スポーツ少女だからってししゃも足ではありません

細かいところでも、女の子の個性を出してあげたい

――②なんで、パンツが見えないんですか～。スカートがじゃま（怒）。

Mr.K　股間が見えるのはマズイかなって、スカートで隠しちゃいました。足とか本当は、もっと開いてたんですけどね～。上気した頬の位置とかもね、気をつかいましたよ。

――③うわぁ、まさに大人の女！！ それに激しそうですねぇ、色々と。

Mr.K　確かに激しい。髪の毛とか。止め絵で乱れ髪を表現するのは難しいんですよ。腕の見せどころでもあるんだけど。あと、骨盤やヒップラインの辺りも見てほしいです。いいですよねぇ（しみじみ）。それと、キャラクターの性格によって、下着を変えているんです。この子は、大人の女で看護婦だから下着は黒でガーターベルト。レースもつけないとダメだ！！ って。ガーターベルトは忙しい看護婦さんにピッタリだし。

――④幼顔なのに巨乳！！ フトモモとふくらはぎが、たまりませんな。

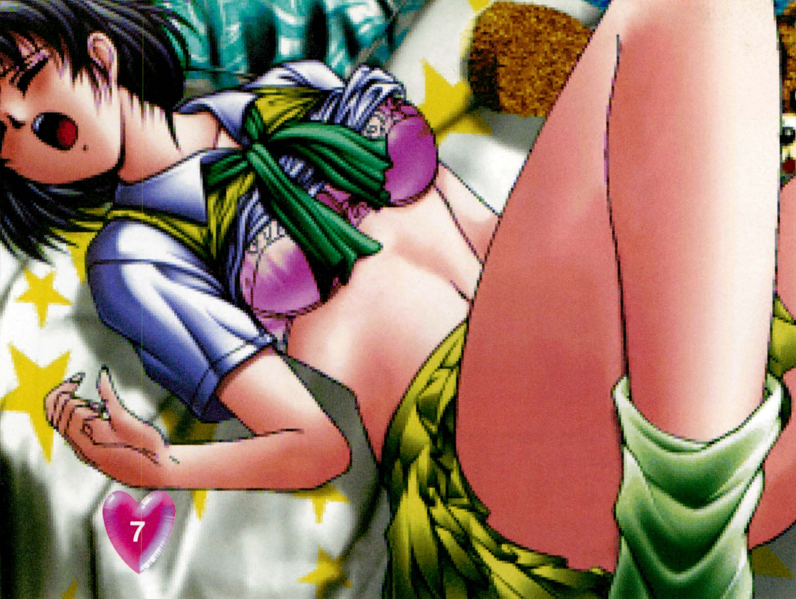
Mr.K　コレは、足を硬質な感じに塗ってるんです。だから足を見て！！ チラリと見えるパンツもポイント。やっぱりコレがないと。乳はね～、ボクは、貧乳がいてもいいと思うけど、原画さんが巨乳だと描きやすいみたいだから、巨乳が多いですね。

――⑤「今日のアナタ、ステキだった」と、言ってる満足顔ですねぇ。

Mr.K　これは「ちょっとシーツが気になるのよ」って。ご想像に任せます。っていうか、そうなんですけど。それと、女の子の家で愛が結ばれる場合、シーツをその子のイメージに合わせています。この子はひまわり柄。細かいところでも、女の子の個性を出してあげたいです。

――⑥この子は運動少女だから、ししゃも足だ！！ とか意識しました？

Mr.K　考えてませんよ～。あんまりししゃも足だと、ユーザーがひいちゃうでしょう。スポーツ少女だからブラをスポーツブラにしたぐらいです。足フェチとかに、ひざ小僧の質感にドキドキして欲しいですね。浅く広く色々なマニアを喜ばせたいし。



片思いだからみせる切なげな表情

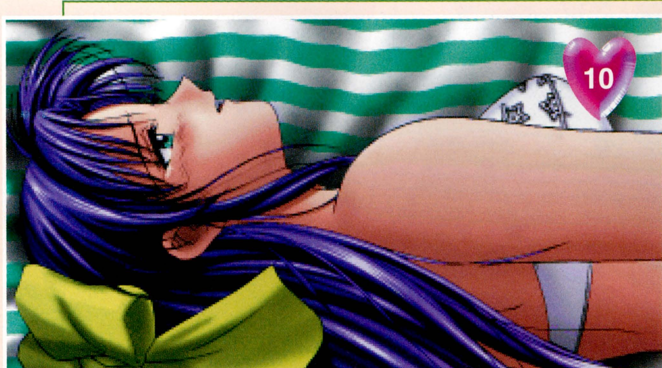
ガーターから透ける肌の色ってソソられません？

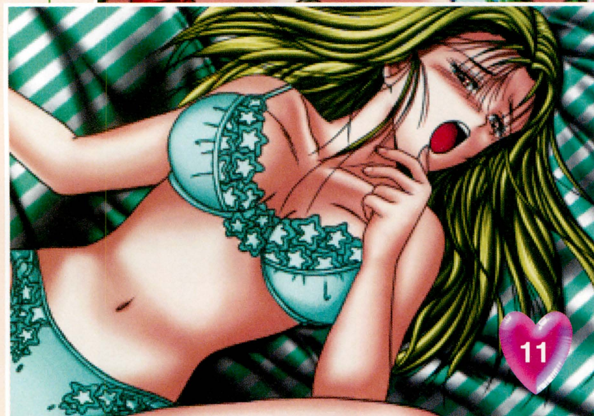


パンチラですよパンチラ♪



純愛が結ばれて流れる感激の涙





ギャルゲーは**歯が命！**

オマケCGもサービス、サービス!!

後ろは食い込んでいる…のかな？



濡れ濡れってやつ？



スクール水着も、下乳ラインやお尻の食い込みで興奮度満点！ 濡れた衣服から透ける下着もポイントが高い!!

純愛がテーマの作品だから女の子の表情も注目してほしい

――⑦隠れた左手でナニしているんですか？ もしかしてアレですか？

Mr.K この子は幼なじみである、主人公に片思いしているんです。だから、1人でさびしいなぁって（笑）。さびしさのあまり、ついつい、ね。

――⑧脱がせかけ、ソソりますね〜。

Mr.K 脱がす一歩手前の中途半端な感じって、かえってエッチですよね。白衣と黒い下着のコントラストを楽しんでください。後ね、歯が見えるとエッチさが増すんですよ⑪。お腹も割れていたほうがいいと思うから、陰影もつけています。

――⑨パンツからお尻の割れ目が!!

Mr.K 元はもっと色々なところ、形に（笑）シワが寄ってたけど、自然なシワだけ残したらこうなりました。

――⑩この安堵の表情、瞳に浮かぶ涙。初めてだったんですか？

Mr.K これは純愛が結ばれて感激して泣いているんです。純愛がテーマだし、涙や表情を見てほしいですね。

ドキドキクリエイター、Mr.K氏は職人肌のこだわり派!!

「原画で表現できない部分にも、こだわって、想像力が働くような表現をしたい」と、語ったMr.K氏。お目付け役の広報のS氏に時折、茶々を入れられつつも、しっかりと自分の意見を語るMr.K氏に、レスキュー隊は惚れました。そんな氏のこだわりがギュッと詰まった『ハイスクールテラストーリー』。プレイすれば、そのこだわりが垣間見えるハズ。オススメです。

89 ドキドキ

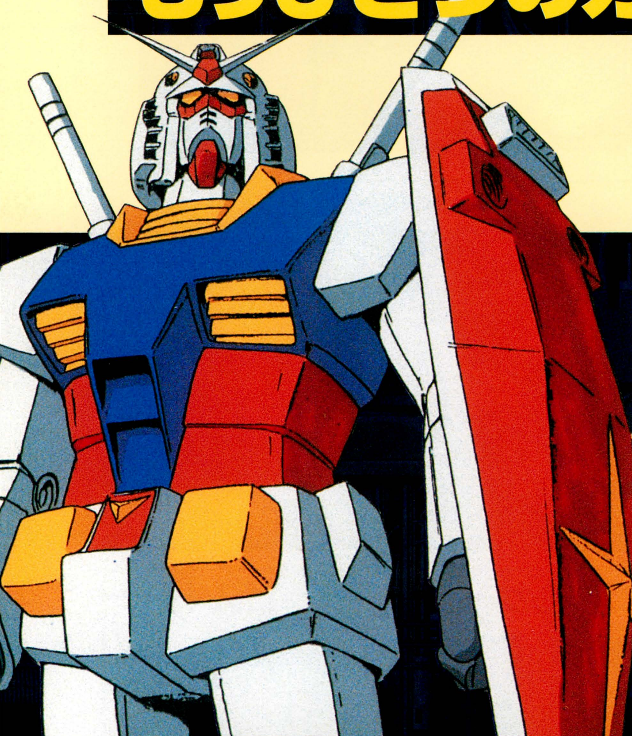
■構成・文／橋本いずみ

ガンダム鬼

アニメ、ゲームだけがガンダムではないッ！　今や『ガンダム』を語るうえで必要不可欠なアイテムが「ガンプラ」だ。ガンダム鬼たちよ、「ガンプラ」を極めさらなる高みを目指すのだ!!

構成・文／スタジオハード(高村泰稔)

もうひとつのガンダム伝説「ガンプラ」



1980年の発売以来、キャラクターキットの頂点として強い人気を誇る「ガンプラ」。今やガンダムを語るうえでの、まさにマストアイテムであり、その魅力は人々の心を捕らえて離さない。シリーズごとに生み出される新技術の数々、そのディティールの再現力。そのすべてが、ガンダムという作品を超えるといっても過言ではない。

さらに、『F90』シリーズなど本作を踏襲しながらもプラモデルオリジナルのシリーズも発売されている。こうしたシリーズの展開により、ガンダム世界のさらなる広がりを見せることに成功している。そして、シリーズを重ねるごとに生み出された「スナップフィット」や「いろプラ」などの新技術によって、「ガンプラ」はキャラクターキットの基準ともなっているのだ。



★★★ガンプラ年表★★★

1980年7月	機動戦士ガンダムシリーズ発売
1983年4月	モビルスーツバリエーションシリーズ発売
1984年4月	Zガンダムシリーズ発売
1986年5月	ガンダムZZシリーズ発売
1987年7月	ガンダムセンチネルシリーズ発売
1987年12月	逆襲のシャアシリーズ発売
1989年3月	0080シリーズ発売
1990年3月	ハイグレードシリーズ発売
1990年10月	F90シリーズ発売
1990年12月	F91シリーズ発売
1991年6月	0083シリーズ発売
1992年3月	シルエットフォーミュラシリーズ発売
1993年4月	Vガンダムシリーズ発売
1994年4月	Gガンダムシリーズ発売
1995年4月	ガンダムWシリーズ発売
1995年7月	マスターグレードシリーズ発売
1996年4月	ガンダムXシリーズ発売
	08小隊シリーズ発売
1997年2月	ガンダムW　エンドレスワルツシリーズ発売
1998年6月	G-UNITシリーズ発売

黎明期 ～動きだした伝説～ 1980.7-1983.3

ガンダムが他のキャラクターキットと決定的に違った点、それは敵キャラクターや劇中にほとんど登場しなかったメカをキット化したことである。その中でも初代ガンダムシリーズは屈指のアイテム数を誇り、以降のシリーズの作品世界の背景を広げていくことになった。大人をも巻き込んだ空前の「ガンプラ」ブームを覚えている人も多いだろう。さらに、その後の『MSV』シリーズはオリジナル設定のパイロットやモビルスールを発売し、ガンダムのミリタリー的な側面を強く打ち出すことに成功している。



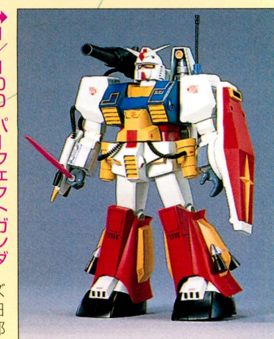
⬆1／100ガンダム。ガンダムシリーズの発売は、キャラクターキットの歴史を塗り変えた



➡1／144シャア専用ザク。敵モビルスーツの発売も大きな特徴



⬆1/2400 ホワイトベース。サブキャラの発売も人気を呼んだ



➡1／100パーフェクトガンダム。コミックオリジナルの元祖

協力：バンダイホビー事業部

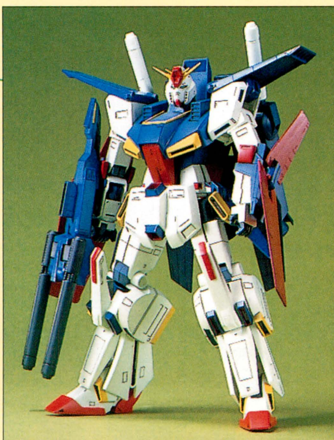
発展期 ～技術開発の時代～

1984.4-1992.3

『MSV』シリーズから２年。『機動戦士Ζガンダム』シリーズでは、本作に登場するモビルスーツが大型化したことにより、従来の1/100や1/144に加え、1/250などのスケールが登場した。不十分ながらも、変形機構を持つキットが発売された。

この変形機構は『ガンダムZZ』シリーズで、より完全な物となった。

オリジナルストーリーとして展開した『ガンダムセンチネル』シリーズは、途中『逆襲のシャア』シリーズが発売されたために一時中断。しかし、再開後のキットは「いろプラ」や「スナップフィット」方式などの新技術が使われている。この「いろプラ」や「スナップフィット」方式は『SDガンダム』シリーズで開発された物で、以降のシリーズでは標準とされている。ガンダム10周年を記念して作られた『ハイグレード』シリーズは、この時期までの技術の集大成として、以降のシリーズの基準ともなった。『F90』、『F91』シリーズでは双方のキットで武装の交換が可能になっている。この仕様は後の『Vガンダム』シリーズでも使われている。



⬆1/100 ZZガンダム。シリーズ中唯一の1/100キット



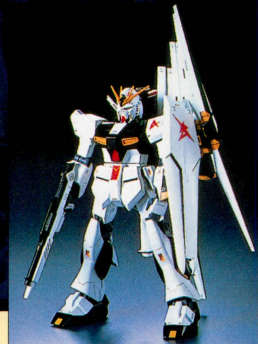
⬆1/60 Ζガンダム。大型キットでもプロポーションがいいのが特徴



⬆1/144 ギャプラン。1/144スケールでは最初の変形可能キット



➡1／144ガンダム（ハイグレード）。これ以降のシリーズへの影響が大きい



⬆1/100 νガンダム。スナップフィットを使用した初期のキット

黄金期 ～さらなるガンプラの可能性～

1993.4～

1993年以降のシリーズは「いろプラ」や「スナップフィット」方式が一般化し、手軽に作れてしかも完成度は高いという理想的なモデルになっていた。

『Vガンダム』シリーズでは、1/100、1/144シリーズの両方が発売された。さらにこのシリーズは「Vフレーム」の使用が最大の特徴である。これは骨組みを作りその上に装甲をはめ込み、キットを完成させるというもので、このシリーズのみのシステムである。次の『Gガンダム』シリーズは、これまでとは全く違ったコンセプトで開始した。キットも独特で、劇中を再現するためのアイテムも多く発売されファンを喜ばせた。

『ガンダムW』シリーズはOVA版も発売されている。同じキットでも、OVA版ではデザインが異なり、違ったキットとして楽しめる。さらに原作のイメージを再現するためのイメージアップパーツが付属している。『ガンダムX』シリーズも同様の仕様がなされてる。

コミックで展開している『G-UNIT』はキット同士でパーツの換装が可能。そして忘れてはならないのが『マスターグレード』シリーズだ。これまでに培った技術を最大限に使用し、現時点では究極のガンプラとされている。初心者でも作りやすく、上級者が手を加えることも可能な設計がなされている。新作の発売が待ち遠しいシリーズだ。







（左）1/100 Vガンダム。変形可能。（中心）1/60 Gガンダム。初の５本指可動モデル。（右）1/144 ガンダムジェミナス01。武装の換装が可能



⬆1/100 ガンダム（マスターグレード）。現在は最高のガンプラといえる

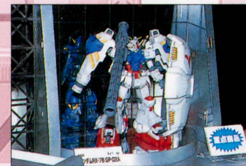
最新「ガンプラ」情報

'98静岡ホビーショー

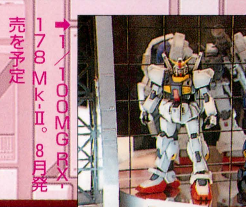
5/14～17にかけて行われた静岡ホビーショー。

今回の目玉は２作品も展示されていたマスターグレード。当然ながら、取材陣の注目が集まっていた。

まずは「MG版GP-02A」。大型なキットながら、高い完成度は脱帽もの。そして「Mk-Ⅱ」は本作中に登場した、２パターンのカラーで発売されるのだ。今年の夏のガンプラからは目が離せないぞ。



⬇1/100MG RX-78 GP-02A。巨大なシルエットはまさに圧巻



➡1／100MG RX-178 Mk-Ⅱ。8月発売を予定

■撮影／インタニア



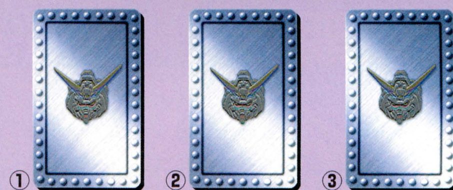
サンライズ最新情報

ガンダム・ビッグバンプロジェクト発動だ！

1stガンダムのTVシリーズ放映から来年で20周年を迎えるガンダムはさらに熱く燃えている。8月1日には「過去→現在そして未来、ガンダム　ビッグバン宣言」なるイベントが、パシフィコ横浜の国立大ホールにて開催されるので、ガンダムファンは忘れずチェックだ！　イベント内容はスペシャル・ショートフィルムの上映や、ガンダムグッズの限定品・先行販売を含む物品販売コーナー、LDジャケットギャラリーなど（注：会場でのLD-BOXの販売はありません）、ファンなら涙モノの企画が予定されている。また、今後大規模に展開される、ガンダム　ビッグバンの構想も発表されるので見逃せないぞ！　12:00と16:00からの2回行われるこのイベント、チケットは全国のチケットぴあ・チケットセゾンにて、6月27日（土）午前10:00から一斉発売予定。いま、新たな『ガンダム神話』が始まろうとしている…。

GUNDAM FORTUNE

～占いの見方～
右の3枚のカードの中から、あなたの好きなカードを直感で選んで下さい。下の文の、選んだカード番号の占い結果が、あなたの今日の運勢です。心のミノフスキー粒子に惑わされないように…。


① ② ③

1　心に弱気の影が忍び込んでいます。こんな時には、精神改造を受けて強化人間になってみるのがgood。見違えるように積極性とカリスマにあふれたあなたには、周囲の誰もが一目置くことでしょう。

2　運気の流れが不安定な時期に入り、健康を損ねやすくなっています。子孫を残したかったら、宇宙線の浴びすぎに注意。ここしばらくはIフィールドの中に隠れて、おとなしく過ごすのがいいでしょう。

3　運気の流れを邪魔していたコロニーが落ちたおかげで、新しい人間関係が芽生えそう。交際範囲を広げるチャンスです。思い切って自分の殻を破ってみましょう。大丈夫、ニュータイプだって人間です。

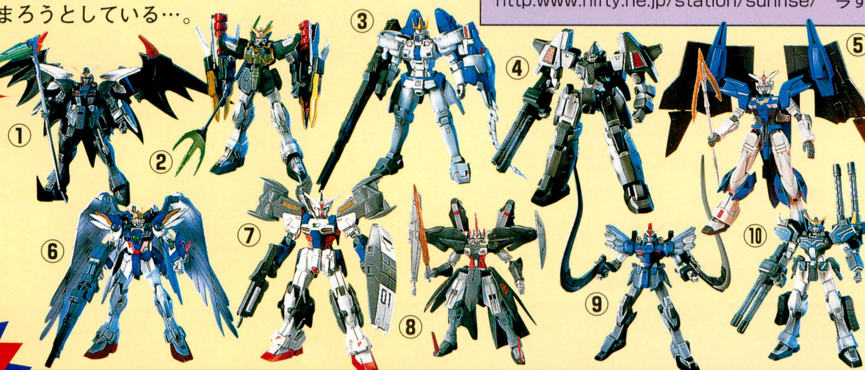
ガンダム占いは、サンライズ公式ホームページでも好評稼働中だぞ！　アドレスはhttp:www.nifty.ne.jp/station/sunrise/　今すぐアクセス！

読者プレゼント

ガンプラ大放出だ！

【提供】バンダイホビー事業部

各1名様にプレゼント！！

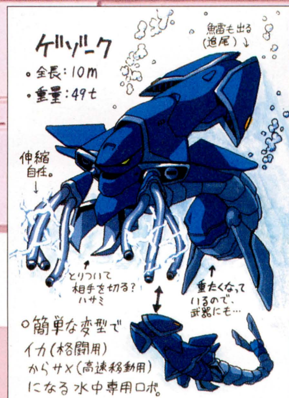


①1/144ガンダムデスサイズヘルカスタム②1/144ガンダムナタク③1/144トールギスⅢ④1/144サーペントカスタム⑤1/144ガンダムグリープ⑥1/144ウイングゼロカスタム⑦1/144ジェミナス01⑧1/144ハイドラガンダム⑨1/144ガンダムサンドロックカスタム⑩1/144ガンダムヘビーアームズカスタム
希望商品の番号を、114ページのアンケートハガキに記入して応募して下さい。

サンライズ ロボット100万t

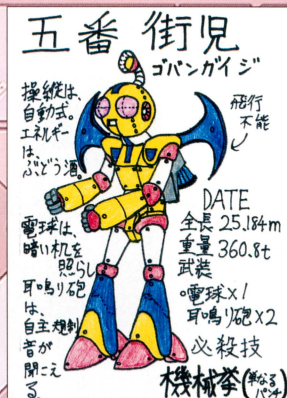
いよいよ今回からカラーページに昇格（でもスペースは減少）、気合いを入れていってみよう。っていうか、入れろ！　ついでに「オレ的ロボ」を考えちゃったりしてるヤツは迷ってないでハガキを描け！　石垣画伯が気をながーくして待ってるぞ！

審査員プロフィール
石垣うろろ
80年8月6日生まれ・獅子座。18歳の大工見習いメカデザイナー。まだまだ夢見る初心者ってカンジ。恋愛と涙は禁止。でも、うろろは負けないの♡



ゲゾーク◆阿部逸人：作
◆全長：10m◆重量：49t
変形する水中専用ロボット

阿部ちゃん、いままでで一番いいんじゃない？　ギミックも付いてるし、しかもそれが無理矢理な動きじゃないしね。イカからサメの変形っていうのが自然にできてる。でも、この蛇腹の部分は絶対必要ってワケじゃないよね。ここもまっすぐで、2つに折れ曲がるカンジのほうが、もっとイカみたいに見えるんじゃないかなあ。この、しっぽのところが丸くなってる部分で、全体のシルエットが崩れちゃってる気がする。そういえば、「どんな紙に描いていいのかわからない」って書いてあるけど、べつにケント紙でも画用紙でもなんでもかまわないんだよ。私は動画用紙に描いてるけど、普通は入手困難だし。



五番街児◆村上雄一郎：作
◆全長：25.184m◆重量：360.8t
必殺技◆機械拳

う〜〜〜ん、なんだかすべてが謎なロボットだね。なんとなく『21エモン』のゴンスケに通じるモノがあるような…。なんで、エネルギーがぶどう酒？ワインじゃダメなの？　謎だなあ。ただ、こんなカンジのデザインだったら、人間サイズの大きさのほうが絶対いいと思うよ。そのほうがギミックにも説得力が出るから。それにしても、機械拳っていうネーミングは、個人的にミョーに気に入っちゃったな（いちおう忘れずにつっ込み入れとくけど、拳　じゃなくて　拳　だよ♡）。あと、五番街児っていう名前も、悪役チックでイイカンジ。こいつがしゃべったら、結構イヤミなヤツかもしれないね。

Nintendo®



MAX SPEED 1500km/h

音速を超える世界に出会えるのは、
選ばれた人間のみである。



脅威のスピード感



マシン・セッティング



2〜4人対戦可能



希望小売価格（税別） ¥5,800

世界最速レースゲーム 7.14. SALE

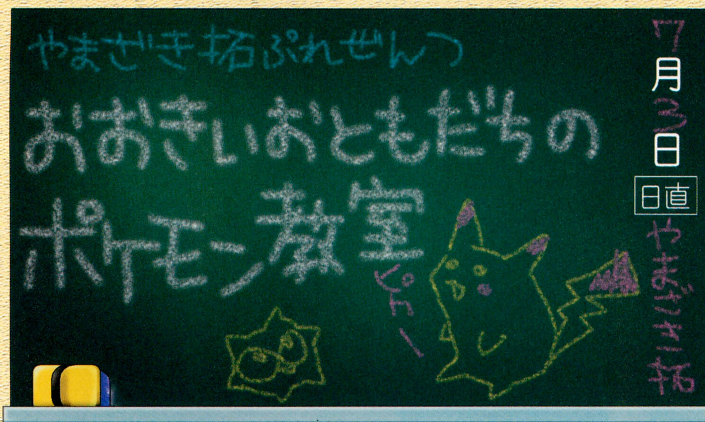
エフゼロ エックス

F-ZERO® X

◆1〜4人用 ◆レースゲーム ◆振動パック対応 ◆バックアップ機能付

任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京 (03) 3540-9999／大阪 (06) 376-3355／京都 (075) 525-3444／
名古屋 (052) 586-3000／岡山 (086) 255-2130／札幌 (011) 612-4144
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®



第3回

ポケモングッズを使って おねーちゃんにモテよう！

「ポケモンと言えばピカチュウ」。特におおきいおともだちに関しては大抵このありさまである。そこで今回はこれを利用して、おねーちゃんにモテてみようという作戦を、あらゆる憶測に基づいて研究してみたい。実践するかはあんたの自由。

モテモテへの早道 そりゃもうピカチュウグッズでしょう！

ゲームでは「トキワの森」をさんざん歩き回って、ようやくゲットできるというピカチュウ。だがデパートなどの玩具売場などに行くと、いとも簡単にゲットできる。

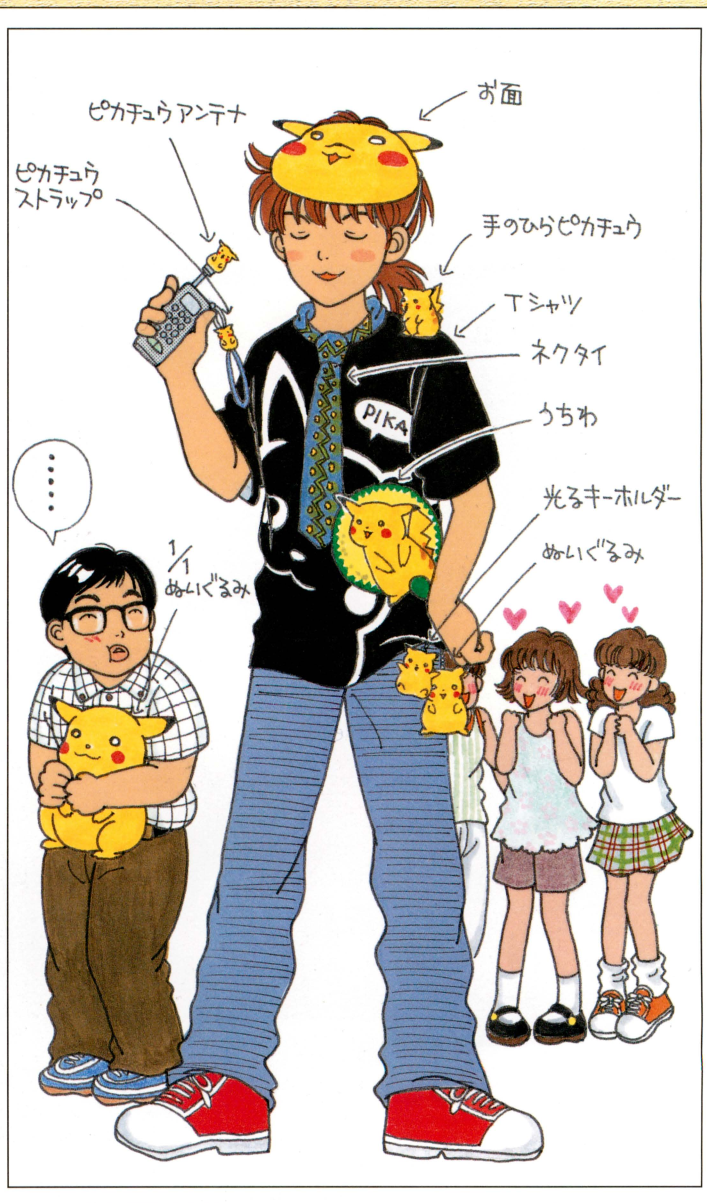
ただし、ある程度の出費は必要だし、売り切れてる場合も多々あったりするのだが…。まあ要するに、ピカチュウグッズは老若を問わず爆発的人気。「ポケモンって何だか知らないけど、ピカチュウはかわいい」などという困りもんな婦女子もいるが、まあいいだろう。

さて、そんなアイテムであるからこそ、「ポケモンをゲットして、ついでにおねーちゃんのハートをゲットだぜ」（注：こんな表現を実践してはいけません）といったエ●コー…もとい、おねーちゃんとお近付きになる最適の手段であることは疑うべくもない。

そこで、まずは手っ取り早く、めぼしい「ピカグッズ」を身につけ、街へ繰り出してみよう。あまり数が少ないと目立たないし、逆にあまり多すぎると職務質問を受ける可能性があるので、ほどほど目立つ程度がよいだろう。

右のイラストはその一例である。これでおねーちゃんの視線を釘付けにできること、まず間違いナシだ。全体的なファッション性など、深く考えてはいけない。とにかく、ピカチュウで目立つことを最優先させることが重要だ。

…え、オレですか？ …パス。



大物小物いろいろです！



↑心の琴線に触れる立体グッズの数々。職場のマスコットや、彼女へのプレゼントとして無視はできないであろう

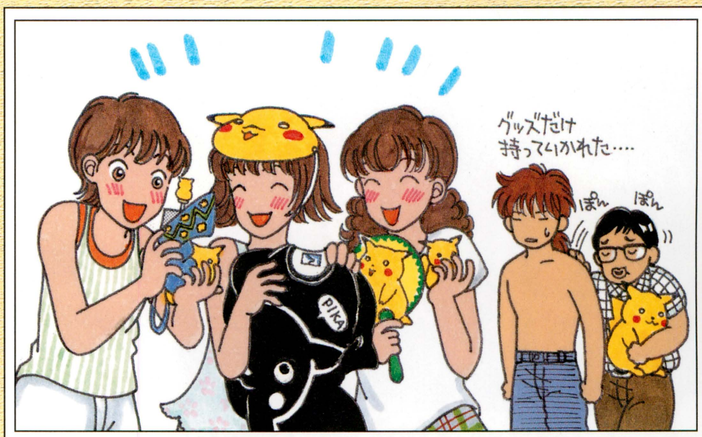
←こんなアイテムをさりげなく（？）身につけるのも、女心をくすぐる有効な手段かもしれない

基本を踏まえたら応用するのだ

コアゲーマーの蛙鳴蝉噪はこの際ほったらかしておいて、おねーちゃんにとってのポケモンの基本は「ピカチュウ」である。その「ゲットの手段」は前に触れた通りだが、おおきいおともだちとしては「さらにその先の世界」へ彼女たちを誘わなくてはなるまい。で、「ピカチュウ以外のポケモン」をエサにして釣る。

この時、間違ってもリザードンやミュウツーなどという「コワモテ」を持ち出してはいけない。大抵の場合、その瞬間すべての努力がパーでサヨーナラだ。お勧めは、「ファンシーポケモン」の仲間。グッズもピカチュウほどではないものの、かなりの数が出ているし、何よりかわいい。他にはヒトカゲ、ゼニガメ、フシギダネ、ミュウなんかもよい。

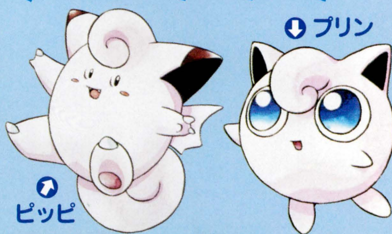
最終的には、彼女をゲーム本編に引きずり込み、通信対戦にまでハマらせたらシメたもの。「僕とキミのハートも通信ケーブルでつながっているんだね…♥」（注：この表現も実践にはお勧めできません）という段階まで目指してほしい。



ファンシーポケモントリオって？

ピカチュウ、ピッピ、プリンの3匹をひとまとめにして、俗にこう呼ぶ。繰り返すようだが、かわいい。女性人気も高く、わりと華奢なのもポイントだ。

ちなみに身長はピカチュウ40cm、ピッピ60cm、プリン50cm。だっこするにも最適のサイズですな。



覚えましょうのコーナー ピカのなかま①



ゲーム本編では「進化」というシステムがあり、ポケモンたちはこれによってパワーアップする。で、ピカチュウも右のように「ライチュウに進化」する。

ライチュウになると攻撃力、耐久力、すばやさなどが大幅にアップし、ポケモンバトルにもわりと安心して繰り出せるようになるのだが、いかんせんかわいくなくなってしまうのがマイナス要因か。

そんな理由で、ポケモンを進化させない人も世の中には多い。強さとかわいさは同居しないのか!? 【続く～予定】

知っとけ！ポケモン情報

N64 ポケモンスタジアム 8月1日発売

◆任天堂◆6800円◆対戦＆図鑑◆1人～4人プレイ

大観衆の中でポケモンバトル！

ポケモンと言えばもはや通信対戦なくしては語れない。その対戦が、なんとニンテンドウ64上でできてしまうのだ。それはもう、まさに夢の晴れ舞台！

ポケモンたちがすべて、ポリゴングラフィックで登場する。最初からポリゴンのポリゴンももちろんポリゴン表示だ（…書いてて混乱してきたぞ）。

さらにポケモンの技も、まんま映像で見ることができて、興奮度もいっそうスゴスギ。超迫力の戦いが満喫できるっ！

友達のいる人はぜひバトルの興奮をお互いに分かち合おう。いない人もソフトを2本使えば1人対戦でノープロブレムだ。



↑多様なアングルから観戦できる。オレやアイツのポケモンがド迫力！



↑気合い入れて戦略を練って、技を選べ。負けたくなければ勝て！

俺様ポケピカ日記

ポケピカの電池寿命は平均1日11000歩がノルマと約3カ月※。100万歩を達成するならなる。皆さん、歩いてますかぁ～？

過日発売された『ポケットピカチュウ！とあそぶほん』が、お陰様で順調な売れ行きである。読者からのハガキの中には、「全部のしぐさが書いてなくてがっかりしました」といった厳しいものもあったのだが、それについては、「許容情報の限界なので仕方ありません」としかお答えのしようがない。これでご理解が得られないようなら…いいよ、もう（苦笑）。

閑話休題、私も個人でポケピカを入手した。「子供が欲しがってまして…」などという姑息な言い訳は使わず、堂々とローソンの正面玄関からロッピーに直行。4月某日に午前0時から約2時間の格闘の末、予約チケットをゲットである。――そして約1週間後、待望の「きいろいおともだち」が手元に来た。

いいトシの男がポケピカを露出させて街中を闊歩するのもはばかるので、人目につかない場所に携えて歩く。ちなみに、時計は5時間遅らせてセット。でないとピカチュウ寝てばかり。

たまったワットを大量にあげると、ピアノやラッパ、[redacted]、[redacted]（永久規制につき公開不可）を見せてくれたのだった。

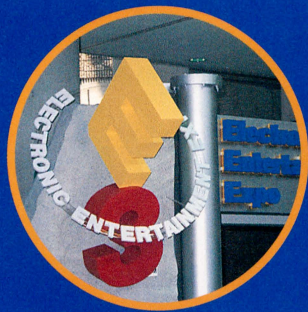
※注：画面を1日約2時間点灯させた場合。時間に換算すると約180時間。

E3会場でもピカチュウ発見！



5月27日より3日間、アトランタで開催されたE3（エレクトロニック・エンターテインメント・エキスポ）にひょっこり顔を出したピカチュウ。ハナがピクピク動いてかわいかった。アメリカでもキッズの人気者になること間違いなし！

■イラスト／川上静子



イースリー E3 REPORT

でっかい国のでっかいエキスポって…どんなんだ？

コンシューマからPCゲームまで、アメリカ最大のエンターテインメントエキスポ

ゲームユーザーは万国共通。日本で一番メジャーなゲームイベントというと、年2回のゲームショーだけど、今回はアメリカ版ゲームショーとも言える「E3」を取材してきたぞ！

「E3」（エレクトロニック　エンタテイメント　エキスポ）は、コンシューマに限らず、PCゲームやいろんな周辺危機のゲーム関連企業が世界中から集まる、まさに世界最大のゲームショーなのだ。今回は5月28日から30日の3日間、ジョージア州アトランタのワールドコングレスセンターで開催された。話題の新製品や期待の新作ソフトなど、ゲームユーザーならだれでも気になる情報が、この会場いっぱいに詰まってたぞ。海外のゲームが移植されるケースも多いけど、この中にもそんなソフトはあるのかな？



➡世界規模のゲームのお祭り、「E3」。そうくれば、当然日本のメーカーもだまっちゃいないのだ。自慢の新作ソフトをひっさげて、「これでもか～」状態

なんてこったおねーちゃんが少ねぇ





⬅⬆う～ん、ダイナマイツ。寸劇仕立てだったり、写真撮影サービスがあったり、たまらんなぁ、セクシーだ


⬆後ろ足は、ただくっついてるだけなのね。ブラブラして変なカンジっす


⬅やっぱり、こういうかっこはハマってるねえ。ヅラじゃないんだもんなあ…


➡某ネズミランドのネズミさんです。もはやアメリカのお約束でしょう、ミッ○ー

さて、イベントの楽しみといえばやっぱりコンパニオンのおねーちゃん。きっとダイナマイツなパツキンギャル（死語）がいっぱい…って、あれえ？　確かにおねーちゃんはいるけど、ハイレグじゃないし露出度も低いぞ。コスプレもほとんど見かけないし。うーん、同じゲームのイベントでも、国が変わればこんなに違うんだなあ。ってゆーか、アメリカってやっぱフェミニズムの国だし。あんまりあからさまなことやると、婦人団体ににらまれちゃうんだろうな。それでも、話題の新作ゲームの前には、見なれた光景が…。新作を少しでも早くプレイしたいってファン心理は変わらないのだ。商談スペースが大きかったりして、ビジネスが主体なんだなってかんじ。


国は違えど・・・



注目の新製品が登場！

ひときわ派手に展開していたのがニンテンドウ・オブ・アメリカ（NOA）。前作のスーパーNES版が大人気で、11月の発売に向けて期待の高まる64版『ゼルダ』や、アメリカ進出の『ポケモン』、そして世界で初めて一般公開された『カラーゲームボーイ』（仮称）など、どれも入場者の目を引きつけていたぞ。また、日本では既に発売済みの『ポケットカメラ』や『ポケットピカチュウ』も出展され、任天堂パワー全開だったのだ。


⬅日本から来た業界関係者も注目していた『カラーゲームボーイ』。日本ではいつ？



➡アメリカでも人気者になるのかなピカチュウ

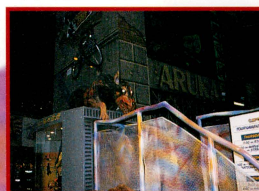
みんなも知ってる日本の有名メーカーも出展してるのだ!

コンシューマゲームといえば、日本のメーカーだって負けちゃいない。ナムコ、コナミ、スクウェア、カプコンなどが勢揃いだ。しかも、日本ではまだ未発表の新作を出展したりしているのだ。はたしてそのソフトが日本国内でも発売されるのか、ゲームユーザーなら気になるところだよね?



⬆『パラサイト・イヴ』などのムービーをミニシアター(?)で上映してたぞ

⬇デュアルショック対応版で登場の『バイオ2』。リアルなゾンビ犬が見つめてます



回ってまーす!



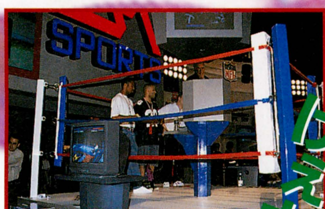
⬆日本発売はあるのかな『パックマン3D』。元気にグルグル回ってます

⬇『メタルギア・ソリッド』で男くささ全開。きらめき高校の面影なし!



男くさいぞコナミ!

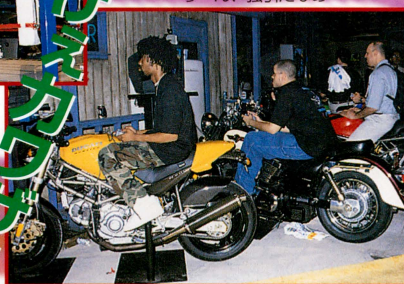
ファンサービスもなんだか日本とはビミョーに違う!!

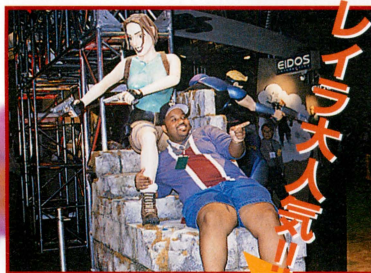


⬆かと思えば、でっかいリングの上で小さいモニターを前にちまちま対戦。しかも、レフェリーらしき人が横で盛り上げてくれる。…盛り上がんのかなあ

すっげえカワザ!!

⬇リアルなバイク型コントローラ…と思いきや、ただまたがって普通にプレイしているだけ。う〜ん、強引だなあ





⬅クールでセクシーな『トゥーム』のレイラは、欧米では雑誌『フェイス』の表紙を飾るほどの人気。でも股間に頭を乗せるなっちゅーの

レイラ大人気!!

日本のゲームショーも、規模が大きくなるにつれて各ブースは、より目立つようにと、どんどん派手になってくる。「E3」では、なんだかやたらに立体が多いような気がしたなあ。『トゥーム』のレイラも、『FFⅦ』のクラウドも似てるかどうかなんておかまいなしに、でかいマネキン化(?)しちゃってるし。しかも、シャイな日本人と違って、陽気なアメリカ人なもんだからディスプレイにのぼるわ、その上記念写真まで撮るわ、やりたい放題。まあ、日本でやったら　恥ずかしい　って思うよりも前に、警備員に大目玉だけどさ。それから、あんまり小さいガキ…いや、お子様は見かけないですな。そりゃそーだよなー、横浜から幕張行ったりするのとは、ワケが違うもんなあ。

ところでイベントといえば、各ブースで配られるオリジナルグッズもポイントだったりする。バッジ、キーホルダーの類はもちろん、Tシャツ、果ては香水なんかもあったりした(中には　なんじゃこりゃ　な物もあるけど)。しかも、そこはそれアメリカ、ただにこやかに笑って配るだけじゃないのだ。DJがあおって、突然グッズ争奪戦が始まったり、人混みの中に上からばらまかれたり。ユーザーもメーカーも、すっげーパワフル。ファンサービスも色々なんだなあ…ってかんじ。

しかし、ぎっしりの企業に、それを埋め尽くす人たち…。新作ソフトのプレイのために行列する様子は、国が違っても全然変わりない光景。「好き」って感情は、世界中どこへ行っても共通なんだな。さあ、これを読んで「E3」に興味を持った人たち、来年の予定は5月13から15日、場所はロサンゼルスだ! 1度行ってみるのもいいかもしれないぞ(無責任発言)。健闘を祈る!!

Tシャツも投げる投げる!





⬅⬆Tシャツ投げまくりで、あっちこっちで争奪戦開始。しかもヘインズだから、質がいいんだこれが。ってわけで、『げーむじん』編集者がGETしたTシャツ、グッズをまとめて1名様にプレゼントします。114ページのハガキに必要事項をご記入の上、(プレゼント番号は間違えないでね)ご応募下さい。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます

■E3イベント会場での特別インタビュー

宮本茂(みやもとしげる) ゼルダを語る！

やっと全体像が見えてきた『ゼルダの伝説　時のオカリナ』。果たしてNINTENDO64のキラーソフトに成り得るのか？　開発も大づめに入った宮本茂氏に『ゼルダ』の核心部を直撃した！

ゼルダの伝説 ～時のオカリナ～

■任天堂■N64■今秋発売■価格未定
■アクションRPG



⬅どんな冒険が待ち受けるのか？　リンクに会える日が待ちどおしい！

丁寧な仕上げの中に『ゼルダ』らしさを投入する

――『ゼルダの伝説　時のオカリナ』（以下『ゼルダ』）の開発もそろそろ終盤戦ですね。

宮本：夏あたりには完成しそうですが、8月からのデバッキングにどの程度時間がかかるかまだわかりません。気を抜けない状況です。

――E3でのNOAのブースはすごい人だかりでした。中でも『ゼルダ』はダントツの人気に見えましたが。

宮本：みなさんが遊んでいるところを僕も後ろから見ていたのですが、「リンクがそっちに行ってもイベントの起こらない時間だからダメ！」とかアドバイスしたくなりました（笑）。相当遊べるバージョンを用意したのですが、みなさん短時間しかプレイはできなかったでしょうね。ただ、初めてやる人にも、歩き回るだけで楽しめるように作ったつもりです。

プレイヤーが「そこにいる」というリアル感を出したい

――今回の『ゼルダ』には何か新しいアイデアや発見をユーザーとしては期待してしまいますが？

宮本：新しいアイデアというより、今までと同じアイデアでも3Dの中で再現できるので新鮮に受け取れるでしょうね。私がよく口にする、プレイヤーである自分が「そこにいる」という感覚をどの程度喚起させることができるかが『ゼルダ』の課題です。今までよりもっともっと引き出せると思います。

――共同会見では大仕掛けのゲームにしないでインタラクティブなゲームにしたいとおっしゃられていましたが？

宮本：ゲームのおもしろさっていうのは、1つは何度でも繰り返せること。何度もやるうちに自分の別の気持ちが生まれるというのが大きいんです。大仕掛けなゲームを作れば作るほど、当然遊ぶほうは何度も遊ぶことがしんどくなってくる。作る側のパワーも、大きなゲームを作ることにエネルギーを使いすぎて何度も遊べるような細かい配慮がなくなってくる。要は姿勢なんです。小さく作ったような丁寧な仕上げをしようということです。その中に『ゼルダ』らしさを入れたいと。

――宮本さんがお考えになる『ゼルダ』らしさとは？

宮本：『ゼルダ』は20人のプログラマーと20人のデザイナーのスタッフで作っていますが、全員にマークシートで『ゼルダ』らしいところに○を付けさせるとだいたい一致すると思うんですよ。でも『ゼルダ』らしさとは、その総意とは違う部分にあるんです。それは全然関係ない人が○をつける、スタッフの意見とは別の『ゼルダ』らしさなのです。僕らのセンス、考えとは別の次元の『ゼルダ』らしさです。表現に窮しますが、そういう要素を今詰め込んでいるところです。



――難しいですね。

宮本：クリエイター同士のクリエイティブな連携からそれは生まれるはずです。たしかに難しいのですけれど（笑）。

――ゲームのボリュームとしてはどうでしょうか。

グラフィックとゲーム性を最高のものにしたい

宮本：遊び方次第ですが、どんなゲームでも最短で5時間ぐらいで解けるんです。ですが、今回はちょっと難しいかもしれない。物理的に移動する距離が3Dで多いですから。

――今回の登場キャラクターは数的にはシリーズ中最大となりますか。

宮本：どうでしょう？　個性的という意味では多いですけど、トータルの数としては普通のゲームと変わらないと思いますよ。今回、種族があるんですよ。岩を食べる“ゴロン”とかキャラを立たせたいなと思っています。

――ご自身で今気に入っているキャラはいるのですか。

宮本：今は“ゴロン”ですか。“デクナッツ”という頭に草を積んでいるキャラも気に入っています。あれ、性格悪そうに見えたでしょう？育てたいなと思っているキャラなんです。

――『ゼルダ』は御社にとっても今後を占う重要なソフトかと思いますが。

宮本：今年はこれと『ポケモンスタジアム』で全体の層を上げていきたいですね。今ゲーム業界全体が明らかにしぼみつつありますから『ゼルダ』がゲーム業界全体に貢献できればと考えています。

――グラフィック以上にゲーム性が重視されるゲームとして『ゼルダ』には大きな期待がかかっていますから。

宮本：僕らはグラフィックが最高で、ゲームとしても最高のソフトをバランス良く作るだけです。『ゼルダ』はそれができる環境にありますから。スタッフのほとんどの人がお前は何ができる？　と問われてますから厳しいですけれど。そんな中から本物のクリエイティブが作られるのだと思います。

K&O Bros.編

独断的電遊美探求

ゲーム快楽のツボ!



第4回 シミュレーションRPGの巻

シミュレーションではなく、RPGでもない…。
90年代に入って突如出現したこの新ジャンルの"快楽のツボ"は、いったいどこにあるのか?

■K&O Bros.　笠井修・大崎悌造
ゲーム草創期よりギョーカイを跳梁跋扈しつづけている親爺ゲーマー2人組。現在、「週刊少年チャンピオン」誌上にて、歯に衣着せぬホンネのゲームレビュー記事を連載中。

シミュレーションとRPGの弱点を補完すべく誕生した新ジャンル

K(笠井修)「今回はO氏の得意ジャンルだから、言いたいことが一杯あるんじゃない?」

O(大崎悌造)「ああ。なんたってオイラは、シミュレーションにもRPGにもさほど愛着を持ってないけど、シミュレーションRPGのことはけっこーアイしてるからな」

K「それって、男も女も好きじゃないけどオカマは大好き…みたいな感じで、ちょっとイビツな気がするなぁ」

O「いーじゃねーか、趣味趣向は人それぞれなんだから!」

K「えっ、O氏ってもしかして…。まっ、まえもって言っとくけど、ボクはカマっ気全然ないからね。ボクのことを狙っても無駄だよ」

O「だーっ! オカマは関係ねーの! 今はシミュレーションRPGの話!」

K「そ、そーだったね。じゃあ聞くけど、なんでシミュレーションもRPGも好きじゃないのに、シミュレーションRPGになるととたんに許せるの?」

O「手っ取り早く言えば、オイラがそれまでシミュレーションやRPGに対して抱いていた不満を、シミュレーションRPGが払拭してくれたからだ。あ、念のために付け加えとくと、ここで言うシミュレーションってのは、いわゆる戦略シミュレーションのことだからな」

K「それはわかってるけど、O氏が感じた不満てゆーのはたとえばどんなコト?」

O「RPGで言えば、ただコマンドを入力するだけの単調な戦闘とか、人の言いなりになってあちこちお使いに行かされてるだけの主体性のなさ。シミュレーションで言えば、システムのわかりにくさと、独特の無味乾燥さだな」

K「で、シミュレーションRPGでは、それらの点がうまく解消されていたってワケだね」

O「ああ。少なくとも、オイラが最初にプレイしたシミュレーションRPG…すなわちファミコン版『ファイアーエムブレム』はそうだった。RPG的なとっつきやすいストーリー、シミュレーションの戦略性を残しつつも上手に簡略化したシステム、自分で頭を使わなければ勝てない戦闘、"ユニット"を"キャラクター"に置き換えたことで大幅にアップした感情移入度などなど、とにかくあらゆる点で、オイラの積年の不満を吹き飛ばしてくれる作品だったんだ!」

K「おーおー、気合い入っちゃって。ま、無理ないか。だって、O氏の生涯ベスト1ソフトって『ファイアーエムブレム』なんだよね?」

O「うーん…。これまで何百本ものゲームをプレイしてきたし、これからも山ほど新しいゲームをプレイするだろうけど、オイラにとって『ファイアーエムブレム』を超える作品はたぶん現れないだろーな」

シミュレーションRPGの代表作

ファイアーエムブレムシリーズ



⬆1990年4月20日にファミコン版の第1作目が登場。以後92年3月に『ファイアーエムブレム外伝』(ファミコン)、94年1月に『紋章の謎』、96年5月に『聖戦の系譜』(いずれもスーパーファミコン)が発売された

シャイニングフォースシリーズ



⬆92年3月に第1作目の『神々の遺産』が、93年10月に続編の『古の封印』が、それぞれメガドライブで登場。94年7月には、ゲームギア版の外伝3作品をメガCD用にまとめたものも登場。現在サターンでシリーズ最新作を発売中

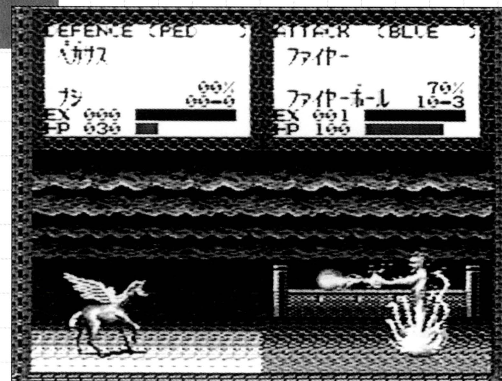
スーパーロボット大戦シリーズ



⬆91年4月に発売された第1作目は、ゲームボーイ用ソフトだった。以後、『第2次』は91年12月にファミコンで、『第3次』は93年7月、『第4次』は95年3月にそれぞれスーパーファミコンで登場。その後もハードを変え、現在も継続中

シミュレーションRPGではなくロールプレイング・シミュレーションが正しい？　果たしてシミュレーションRPGの定義とは…？

K「ところで、一番最初に登場したシミュレーションRPGって、やっぱり『ファイアーエムブレム』なの？」
O「たぶん…。少なくとも、コンシューマの世界ではそう考えて間違いない。パソコンゲームでは、『ファイアーエムブレム』が発売される２年ほど前の88年に、『マスターオブモンスターズ』というファンタジーRPGの要素を取り入れたシミュレーションゲームが発売されてるんだけどな」
K「たしか、あの『大戦略』のシステムを使って話題になったPC-88用のソフトだよね？」
O「厳密に言えば、『大戦略』のシステムを受け継いだのは『ファンタジーナイト』というソフトで、『マスターオブモンスターズ』はそれをさらに発展させた作品なんだ。ただいずれにせよ、それらはあくまでファンタジーRPG的雰囲気を持ったシミュレーションゲームということであって、『ファイアーエムブレム』のように、新しいジャンルの作品として認められたわけじゃない」
K「でも、ボクのおぼろげな記憶では、『ファイアーエムブレム』も、発売当初はシミュレーションRPGとは呼ばれてなかったよーな気がするけど…」
O「ああ。ゲームの取扱説明書のどこにも、シミュレーションRPGという記述はない。この作品を手がけた張本人であるゲームデザイナーの加賀昭三って人が、当時のインタビューで、“ロールプレイング・シミュレーション”て呼び方をしてるけどな。オイラ自身、じつはこっちの呼び方のほうがシックリくるんだ。だって『ファイアーエムブレム』は、RPGの要素を加味したシミュレーションゲームであって、シミュレーションの方法論を踏襲したRPGじゃないからな」
K「なるほど、基本はあくまでシミュレーションゲームにあるわけだね」
O「それがいつの間にかシミュレーションRPGという呼び方になったのは、安易に『ファイアーエムブレム』のスタイルだけをパクったへなちょこRPGがたくさん出てきたからか、それとも、シミュレーションであることよりRPGであることを強く謳ったほうが数がさばけるという営業的な思惑が働いたからか…。いずれにせよ、今はすっかりシミュレーションRPGというネーミングが定着しちまった」
K「呼び方云々はともかくとして、それじゃO氏が考えるシミュレーションRPGの定義とかおもしろさのポイントはどこにあるの？」
O「いいねぇ、オイラもそろそろ本題に入りたかったところだ。まず定義だけどな、さっきも言ったように、基本的にはシミュレーションゲームであること。それに加味されるRPG的要素としては、ユニットがそれぞれキャラクター性を持っていること、単なるキャンペーンの連続ではなく、全体を通して１つの物語になっていること、そして、経験値かそれに類する概念が存在し、各ユニットはそれを積み重ねて成長すること。ま、以上が最低限の条件かな。あと、個人的な好みとしては、ユニット同士の戦いは１対１であることとか、戦闘はターン制であることなんかも加えたいところだけど…。それから、おもしろさのポイント、すなわちシミュレーションRPGの“快楽のツボ”は、やっぱり戦闘にあるとオイラは思うな」
K「戦闘かぁ…」
O「シミュレーションRPGが、RPGではなくシミュレーションであるからには、戦闘における戦略性こそがもっとも重要な部分と言えるんじゃないか？」



シミュレーションRPGの原点？
マスターオブモンスターズ

ファンタジーRPGでおなじみのモンスターたちをユニットに使った戦略シミュレーション。シミュレーションRPGのさきがけと言えなくもない。第１作目はパソコンソフトとして登場。以後様々なハードに移植される。上の写真はメガドライブ版のもの

すべてはここから始まり、ここで終焉を迎えた？ファイアーエムブレム
暗黒竜と光の剣

『ファイアーエムブレム』の第１作目が登場した１９９０年は、まさにファミコンの爛熟期であった。同作が発売される約２ヵ月前の２月１１日には『ドラゴンクエストⅣ』が、そしてわずか１週間後の４月２７日にはあの『ファイナルファンタジーⅢ』が、それぞれ発売されている。そんな大作の陰に隠れてはいたものの、同作は一部の熱狂的ファンによって支持され、やがて高い評価を得るに至った。

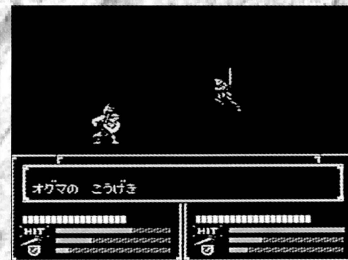
物語の舞台は、RPGでおなじみの「剣と魔法の世界」。プレイヤーは、国を追われたアリティア国の王子マルスとなり、仲間とともに戦いの旅に出る。暗黒竜メディウスを倒し、アカネイア大陸を魔の手から解放するために…。

ストーリーは全25章から成り、１章の中には必ずキャンペーン（戦闘）が挿入されている。また、各ユニット（キャラクター）が次のキャンペーンに経験値を引き継ぐというシステムは、当時のゲームとしては非常に珍しかった。

この作品のあと、様々なシミュレーションRPGが登場するが、そのほとんどが本作をベースにしていることは言うまでもない。



マップ
⬅せいぜい数画面分の大きさながら、随所に工夫が凝らされたマップ。その攻略法を考え、そして答を見つけることが、プレイヤーにとって大きな喜びだった



戦闘
⬆派手さでは現在のグラフィックに及ぶべくもないが、演出においてはどんなCGよりも優れていると言えるだろう。まさにドット絵の芸術



演出
⬅特定のキャラで話しかけることで味方になってくれる敵ユニットがいたり、死に際の言葉で意外な事実がわかったり…という細かな演出も多かった

シミュレーションRPG快楽のツボは戦略性溢れるマップにあり！

K「でもさ、戦略性を楽しみたいんなら、なにもシミュレーションRPGじゃなくて、普通のシミュレーションゲームをプレイすればいいんじゃない？」

O「もっともな意見だが、シミュレーションRPGと普通のシミュレーションの戦略性は、明らかに別物だ。普通のシミュレーションは、局地戦で負けて多少のユニットを失っても、全体で勝利を収めればいい。けど、シミュレーションRPGは、1つのユニットも失わないように戦うのが王道だからな」

K「なるほど。シミュレーションRPGにおけるユニットは、単なるユニットじゃなく、プレイヤーが感情移入してるキャラクターなんだもんね」

O「それに、戦闘中にユニットを補充でき、広いマップ上に大部隊を展開することも可能な普通のシミュレーションと、狭い場所でせいぜい数十のユニットを動かすだけのシミュレーションRPGとでは、当然楽しみ方も違うだろ？」

K「要するにシミュレーションRPGは、総力戦のおもしろさではなく、局地戦のおもしろさを追求したほうがいいってことかな？」

O「そういうことだ。もっと突っ込んで言うなら、それはマップのおもしろさにほかならない。敵を攻めるポイントや、逆に敵からの攻撃を防ぐポイントが限られたマップ上にいくつか隠されていて、発見したプレイヤーが、それを使って戦いを有利に進めることができる。けれども答えは1つではなく何通りもあり、プレイヤーのやり方によって展開がまったく異なる…。そんなマップこそが、シミュレーションRPGの魅力を満喫させてくれるんだ。ところが困ったことに、最近そういう魅力を持った作品が少なくなっている。いや、『ファイアーエムブレム』を頂点に、減っていく一方なんだ…」

K「ちょっと待ってよ！　それじゃ、最初が一番よかったってこと？」

O「ことシミュレーションRPGに関しては、第1作目が最高傑作だった。少なくともオイラはそう思う。だいたい、当の『ファイアーエムブレム』シリーズにしてからが、2年前に発売した『聖戦の系譜』で、結婚の要素を取り入れるなんつー妙なことをやって一部ファンの反感を買い、以後まったく新作の出る気配なし。64DD版で出るって噂もあるが、果たして期待していいものかどうか…。唯一『スーパーロボット大戦』シリーズが頑張っているものの、どーも最近は演出過多に走ってシミュレーションRPG本来のおもしろさを追求しているとは言い難いし…。このままだと、ジャンル自体の存亡すら危ぶまれるよーな気がしてなぁ」

K「なんかすっかり弱気だな。だったらいっそ自分で作るっていうのはどお？　どっかに企画持ち込んでさ」

O「バカヤロ！　オイラはただおもしろいゲームをプレイしたいだけであって、明らかにタイヘンこの上ないシミュレーションRPG作りなんぞ頼まれたってヤだね」

K「わがまま…」

O「そんなわけで各メーカーの皆さん、シミュレーションRPGの火を消さないためにも、快楽のツボに突き刺さる傑作を作ってくれい！」

それでも期待したい今後の注目作は？

タカラが年末にプレイステーションで発売を予定している『新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA』は、人気アニメの「勇者シリーズ」をはじめとするサンライズロボットが勢ぞろい。同じくプレステで、光栄が9月10日に発売予定の『封神演義』は、中国の破天荒な古典ファンタジーをモチーフにした異色作で、仙人や妖怪が活躍する。

また、現在パソコンでヒットしている工画堂スタジオの『シークエンス・パラディウム』や、日本ファルコムの『ヴァンテージ・マスター』も、コンシューマへの移植を期待したいところ。

変わったところでは、アスキーから9月に発売される『シミュレーションRPGツクール』もある。プレステとサターンの両方で出る予定だ

新世代ロボット戦記 BRAVE SAGA



封神演義



まだまだあるぞ！ K&O Bros.推薦！ とりあえず遊べるシミュレーションRPG

フロントミッション	●1995年2月24日発売 ●スーパーファミコン用ソフト ●スクウェア ●1万1400円	ヴァンツァーと呼ばれる機動メカを操って戦う、近未来を舞台にしたシミュレーションRPG。ゲームバランスや全体のテンポがよく、初心者でもすんなり入り込めた。2作目以降は、やたらとドラマを全面に出してミゴトに自滅した。
タクティクスオウガ	●1995年10月6日発売 ●スーパーファミコン用ソフト ●クエスト ●1万1400円	シミュレーションの名作『伝説のオウガバトル』の続編。後半のゲームバランスの悪ささえなければ大傑作にもなり得た作品。のちに制作スタッフがスクウェアに移り『FFタクティクス』を出したが、あまりにもドラマに走りすぎた。
戦国サイバー 藤丸地獄編	●1995年10月27日発売 ●プレイステーション用ソフト ●SCE ●5800円	舞台は日本、登場するのは忍者という珍しい設定の作品。読み込みの遅さとインターフェイスの未熟さに不満が残るが、独特の世界観と育てゲー的要素を取り入れたシステムは一見の価値あり。もっと売れてもよかったはず…。
リグロードサーガ	●1995年7月21日発売 ●セガサターン用ソフト ●セガ ●5800円	サターン初期のシミュレーションRPG。初心者を意識してか、思いっ切りRPG側に振ったスタイルは好みの分かれるところだが、ていねいな作りには好感が持てた。96年11月には続編も発売された。
ブリガンダイン ～幻想大陸戦記～	●1998年4月2日発売 ●プレイステーション用ソフト ●イースリースタッフ ●5800円	最近の中では比較的上質な作品。どちらかと言うとシミュレーション寄りのバランスで、『マスターオブモンスターズ』の正統な後継者という雰囲気もある。ポリゴンによるモンスターの戦闘グラフィックは、なかなかの迫力。

特別企画

ゲームFC（ファンクラブ）に入ろう!!

大好きなゲームのことをもっと知りたいあなたに

ゲーム雑誌にも載っていない情報や、大好きなキャラクターのグッズなどが手に入るゲームファンクラブ。現在も活動しているファンクラブの中から、代表的なものをピックアップ！　その入会方法や特典を紹介しよう。

ゲームメーカー系FC

SCE プレイステーションクラブ

なんと裏ワザのデータまで収録されてます！

【対象】プレイステーション用ソフト全般

定期発行物の目玉は、プレイステーションで楽しめる。CD-ROM新作情報が家のテレビで見られ、人気ゲームの裏ワザや最強データなどのメモリーも収録している。新作ゲーム体験イベントは開催の度に大盛況だ。

【会費】１年間・5800円

【入会特典】

1．オリジナルプレイステーション用CD-ROM『プレプレ』発行

2．会報誌発行

3．新作ゲーム体験イベント開催等

【入会申し込み方法】

〒162-0845

東京都新宿区市谷本村町1-1

住友市ヶ谷ビル11F

プレイステーション・クラブ事務局

☎03-3266-7830



⬆体験プレイにデモ映像、裏ワザデータなどなどボリューム満点のCD-ROM

セガ セガパートナーズ

CD-ROMにサターン関連の情報を凝縮

【対象】セガサターン用ソフト全般

サターン専用CD-ROMを会報として発行。最新ゲームの情報紹介や実際に体験プレイが楽しめるのだ。サードパーティの社長インタビューも収録されていて、動向が興味深い。





⬆『サクラ大戦２』の体験版から「せがた三四郎」のCFまで、内容は幅広い

■データ

【会費】１年間・5000円

【特典】

1．メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー

2．スペシャルCD-ROM「モギタテセガサターン」（年４回）

3．全国セガ・アミューズメントテーマパーク優待制度　等

【お問い合わせ】

〒150-0011

東京都渋谷区東3-14-22白善ビル

セガパートナーズクラブ事務局

☎03-5467-3020

カプコン カプコンフレンドリークラブ

ビデオに会報、体験版と特典がいっぱい！

【対象】カプコン発売全タイトル

特典と通販グッズの多さでは業界でも屈指の充実ぶり。特に体験版が無料でもらえるのが非常にうれしい。ゲーセン作品の情報も対応しており、カプコンゲームのあらゆるファンにおススメ。入会特典は随時変更され、現在はハンドタオルがもらえちゃう。

【会費】１年間・3000円

【入会特典】

1．オリジナルハンドタオル

2．ビデオ（年３回）、ファンブック（年３回）を隔月で交互に発送

3．年賀状と暑中見舞いハガキ

4．ゲーム体験版プレゼント　等

【入会申し込み方法】

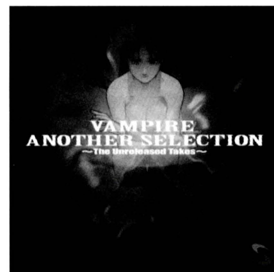
以下の連絡先に申込書を請求のこと。

〒540-0037

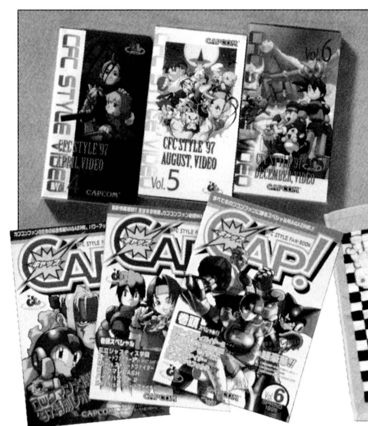
大阪市中央区内平野町3-1-3

(株)カプコンCFC事務局宛

☎06-948-0555



⬆最近はゲームCDに力が入っていて、試聴版プレゼントや、限定版通販を実施中



⬅この特典の多さには驚き。突発的なプレゼントもよくあるから、いつどんな物が送られてくるかも楽しみだ

ファンクラブに入るとこんなにお得！

ファンクラブに入って何が楽しいかといえば、やはり通常は入手できないゲームグッズが手に入ること！ゲーム関連のショーに行けばたまにもらえるけど、毎月やっているわけじゃないし地方の人には縁のない話。その点ファンクラブなら確実なうえ、ショーでも手に入らない貴重な物がもらえることも。何よりゲームメーカーから直接、最新情報やグッズが送られて来るのはワクワクするぞ。



⬆ゲームメーカーが直接発行しているだけに、思わぬ情報が手に入ることも

エス・エヌ・ケイ SNKサポーターズクラブ

ゲームの開発現場が見られるかも…？

【対象】エス・エヌ・ケイ発売全タイトル

SNKらしく、対戦格闘ゲームとその移植版の情報が多く楽しめる。珍しい特典では、SNKの開発ビル見学ができちゃうというイベントも。また会員証を利用すれば、SNKの直営店「ネオジオランド」のカラオケ、ボーリング場の割引特典もあるのだ。

【会費】１年間・3000円
（継続は2000円）

【入会特典】
1．特大ウエストポーチ＆特大パスケース
2．メンバーズカード
3．会報誌発行（年４回）
4．年賀状、暑中見舞いハガキ　等

【入会申し込み方法】
以下の連絡先に申込書を請求のこと。
〒564-0053
大阪府吹田市江の木町1-6
株式会社エス・エヌ・ケイ
SNKサポーターズクラブ事務局
☎06-339-3610





⬆ゲームファンクラブの中では珍しく、屋外での実用性を考慮された特典。イベントや学校に行くとき使うと自慢できそう？

⬅ナコルルや草薙京、八神庵など大人気キャラを多く持つSNK。他では見られない情報を知りたい人は見逃すな！

エニックス ドラゴンクエスト オフィシャルファンクラブ

チビッ子から第１作目にハマッた大人まで

【対象】『ドラゴンクエスト』シリーズ

『ドラゴンクエスト』シリーズ専門のファンクラブ。もちろん会報には「ドラクエ」情報が満載されていて、企画ページも盛り沢山。入会特典の「コミュニケーションキット」には、会員証と名前入りの名刺、スライムの姿が入ったハガキが同封されてる。これでキミも「ドラクエ」特派員に。

【会費】入会金500円・年会費1200円

【入会特典】
1．「コミュニケーションキット」発送
2．会報誌発行（年３回）
3．誕生日カード発送　等

【入会申し込み方法】
以下の連絡先に問い合わせのこと。
〒151-8544
東京都渋谷区代々木4-31-8
株式会社エニックス
ドラゴンクエスト　オフィシャルファンクラブ事務局
☎03-5352-6488



➡シリーズ全作品に対応してるから、初期のファンも楽しめる

ハドソン ユーモアネットワーク

『ボンバーマン』から『ユナ』まで多彩！

【対象】ハドソン発売全タイトル

活動の中心は情報紙の発行。また会員証をハドソン関連のイベントに持っていくと、様々な特典がある。入会時の「プレミアムグッズ」には、『ボンバーマン』のイラストが入ったマグカップなどから１点もらえるぞ。

【会費】
１年間・2000円

【入会特典】
1．プレミアムグッズプレゼント
2．会員証発行
3．会報誌発行（年６回）等

【入会申し込み方法】
以下の連絡先に申込書を請求のこと
〒174-8742
東京都板橋北郵便局私書箱20号
ハドソン・
ユーモアネットワーク事務局
☎03-3293-2933



➡『ボンバーマン』関係を中心に、イベント情報なども会報に収録

メサイヤ メサCAN² CLUB

無料で会員証を手に入れてイベントにGO!

【対象】メサイヤ発売全タイトル

会費が無料なのがうれしい。入会を申し込むだけで、定期的に会報誌を発送。イベントに会員証を持っていくと、色々特典があるとか。

【会費】無料

【入会特典】会員証、会報誌発行等

【入会申し込み方法】
返信用80円切手同封の上、以下の連絡先に申込書を請求のこと。
〒160-0023　東京都新宿区西新宿8-14-24　西新宿KFビル4F
日本コンピュータシステム株式会社
メサイヤ事業部
「メサCAN²CLUB会員募集M」係



⬆ゲーム関連のショーによくいく人は、ぜひ会員証をゲットしておくといいかも

テクモ TPM（テクモプレイヤーズマグ）

テクモソフトユーザーなら誰でも入手可能

【対象】テクモ発売全タイトル

アンケートハガキを送ると自動的に送られる会報誌で、会費等もない。でもテクモ情報が超充実している！

【入会申し込み方法】
テクモソフトのアンケートハガキを応募するか、以下の連絡先に申込書を請求のこと
〒102-8230
東京都千代田区九段北4-1-34
テクモ株式会社コンシューマー事業部
「テクモプレイヤーズマグ」係
☎03-3222-7630



⬆会報誌の中身は新作、イベント情報から読者コーナーも用意。これがタダとはお得

ゲーム中の女の子限定FC

セガ 現在会員数1万人以上のオフシャルFC 太正浪漫倶楽部

【対象】『サクラ大戦』シリーズ

会報ではOVAなど、毎回テーマを決めて『サクラ』の魅力に迫る。開発関係者インタビューや、FC内限定のグッズ通販なども要チェック。

【会費】1年間・5000円

【入会特典】

1．メンバーズカード十特製カードホルダープレゼント

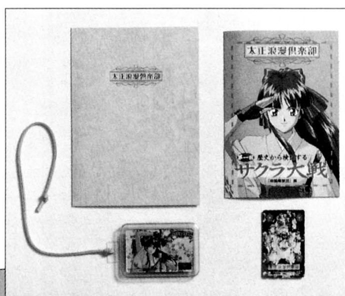
2．特製テレホンカードプレゼント

3．会報誌発行（年6回）等

【入会申込方法】

以下の連絡先に申込書を請求のこと

〒150-0011
東京都渋谷区東3-14-22白善ビル
太正浪漫倶楽部事務局
☎03-5467-3060



⬆他では見られない設定が明らかにされる会報や、FCオリジナルテレホンカードなど。ファンならぜひ欲しいものばかりだ

⬅『サクラ大戦2』発売前には、体験特別版が会員全員にプレゼントされた。こんなビッグな特典も！

コナミ 藤崎詩織のことがもっと知りたい人に Shiori Mate

【対象】ヴァーチャルアイドル藤崎詩織

あの『ときメモ』の藤崎詩織のオフィシャルファンクラブ。最新の活動状況紹介や、ファンとの交流などを会報内で紹介。FCでしか購入できないオリジナルグッズに注目！

【会費】入会金500円　半年会費2000円

【入会特典】

1．メンバーズカード＆オリジナルキーホルダープレゼント

2．会報発行（年6回）

3．グリーティングカード

4．藤崎詩織オリジナルグッズの通信販売　等

【入会申し込み方法】

住所・氏名・電話番号を明記し、80円切手を貼った返信用封筒を同封のうえ封書でお送りください。

〒160-0022
東京都新宿区新宿1-3-12-2F
藤崎詩織オフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」係
☎03-3341-3540



➡終始、詩織を扱った会報は、詩織ファンにはもうたまらない

データム・ポリスター ゲーム以外でも涼子と一緒にいられる ROOMMATE

【対象】『ROOMMATE～井上涼子』シリーズ

同ゲームが井上涼子1人を対象とした内容だっただけに、会報内でも彼女の魅力を前面に押し出している。Q&A方式での井上涼子との対談や、開発者インタビュー等も興味深い。

【会費】入会金2000円　半年会費2100円

【入会特典】

1．会員証発行

2．特製テレホンカードプレゼント

3．会報誌発行（年4回）　等

【入会申し込み方法】

80円切手同封の上、以下の連絡先に申込書を請求

〒150-8691　東京都渋谷郵便局私書箱76号
(株)オフステーション内
「ROOMMATE ファンクラブ入会希望」係
☎03-3402-8395



⬅声優インタビューや、オリジナルグッズ通販もモチあります

セタ FC限定版グッズが買える P's CLUB

【対象】『スーパーリアル麻雀』シリーズ

アンケートハガキを送るだけで、定期的に無料で会報が送られてくる。4コマ漫画など楽しい企画が満載！会報内ではオリジナルグッズが通販できるが、FCでしか購入できないグッズが買えるのも魅力的だ。

【会費】無料

【入会特典】

1．会員証発行

2．会報発行（約2ヵ月に1回）

3．記念品プレゼント　等

【入会申込方法】

同シリーズのソフトに同梱されているアンケートハガキに、入会希望を明記して返送する。（このときだけ、会報発送のための切手代金が必要）



⬆新作情報だけでなく、過去のシリーズキャラも4コマ漫画などで活躍している

ダイキ 2つの会員コースから選んで入会しよう 空色倶楽部

【対象】『ファインドラブ』シリーズ

現在スタンダードとハイグレード会員の2つを募集中で、会費と特典がそれによって変わる。会報は両方に付き、大勢の美少女達と会える。

【入会申し込み方法】以下の連絡先に申込書を請求のこと

〒141-0022
東京都品川区東五反田2-2-15
富久屋ニッカ共同ビル7F
Find Loveオフィシャルファンクラブ空色倶楽部事務局
☎03-5447-6251



⬅ハイグレード会員だと、会費は高いけどCDやポスター、テレカと豪華特典が付く

その他の要チェックFC

残念だけど…
ここで紹介する２つのFCは、活動はしているが会員の募集を一時中断している。また再募集するかもしれないので、参考に紹介しておくね！

ムービック センチメンタルグラフティ オフィシャルファンクラブ

CDを「聴きながら」会報の情報を楽しむ

【対象】『センチメンタルグラフィティ』（NECインターチャネル）

会報を音楽CDで発行している、ちょっと珍しいFCだ。ジャケットイラストは、キャラデザインを担当した甲斐智久氏の描き下ろし。CD会報という性格から、文字通り生の意見やメッセージを募集。それらを各キャラの声優さんが答えたりするのがおもしろい。毎号別紙で限定グッズを通販しているが、人気のある物がすぐ売り切れるのはさすがというか。



⬆ジャケットは毎回２人の女の子が描かれ、CD中ではその担当声優さんが登場する

アスキー トゥルー・ラブストーリー オフィシャルファンクラブ

はたして『2』はどうなるのか…？

【対象】『トゥルー・ラブストーリー』

初代『トゥルー・ラブ』発売時から活動を行っていたが、『２』の発売を前にしてFCを再編。会報も「青空高校通信」から「青葉台高校通信」に変更された。「青空」の方では毎回、女の子１人ずつにスポットを当てていたが、「青葉台」ではどうなるかはまだ不明。それは１回目の会報発行が８月のためだが、それまでにぜひまた会員を募集して欲しいものです。



⬆声優さんのコラム等もあって楽しかった「青空高校通信」。「青葉台」も期待したい

インターネットのホームページで 最新情報をゲット!!

最近ゲームメーカーが力を入れてるのがインターネットのホームページ。パソコンを持っている人は、以下のアドレスを使ってぜひ調べてみよう。

メーカー名	アドレス	メーカー名	アドレス
アートディンク	http：//www.artdink.co.jp/	ソニーコンピュータエンタテインメント	http：//www.scei.co.jp/
アスキー	http：//www.ascii.co.jp	タイトー	http：//www.taito.co.jp/
アトラス	http：//www.atlus.co.jp/	タカラ	http：//www.takaratoys.co.jp
インクリメントP	http：//www.incrementp.co.jp/	タムソフト	http：//www.tamsoft.co.jp/
ＳＮＫ	http：//www.neogeo.co.jp/	チュンソフト	http：//www.chunsoft.co.jp/
ＮＥＣインターチャンネル	http：//www.neic.co.jp/	ＴＧＬ	http：//www.tgl.co.jp/
エレクトロニック・アーツ・スクウェア	http：//www.ea.com/eaj/	データイースト	http：//www.dataeast-corp.co.jp
ガイナックス	http：//www.gainax.co.jp/	データム・ポリスター	http：//www.datam.co.jp/
ガスト	http：//www.gust.co.jp	Ｔ＆Ｅソフト	http：//www.tes.co.jp/
カプコン	http：//www.capcom.co.jp/	テクノソフト	http：//www.tecnosoft.com/
キッド	http：//www.kid-game.com	テクモ	http：//www.tecmo.co.jp
ゲームアーツ	http：//www.gamearts.co.jp/	トレジャー	http：//www.butaman.ne.jp/
ケイエスエス	http：//www.kss-inc.co.jp/	ナムコ	http：//www.namco.co.jp/
元気	http：//www.genki.co.jp	任天堂	http：//www.nintendo.co.jp/
光栄	http：//www.koei.co.jp	パイオニアＬＤＣ	http：//www.pldc.co.jp/
コナミ	http：//www.konami.co.jp	ハドソン	http：//www.hudson.co.jp
サクセス	http：//www.success-corp.co.jp	バンダイ	http：//www.bandai.co.jp/
サン電子	http：//www.sun-denshi.co.jp/	バンプレスト	http：//www.banpresto.co.jp
ジャレコ	http：//www.jaleco.co.jp/	ビクター・インタラクティブソフトウェア	http：//www.jvc-victor.co.jp/
翔泳社	http：//www.shoeisha.co.jp/	ビデオシステム	http：//www.dreamsquare.co.jp
スクウェア	http：//www.square.co.jp	ヒューマン	http：//www.human.co.jp
スターライトマリー	http：//www.marry.co.jp/	フロム・ソフトウェア	http：//www.fromsoftware.co.jp
スティング	http：//www.sting.co.jp/	メディアワークス	http：//www.mediaworks.co.jp
セガ	http：//www.sega.co.jp/	リバーヒルソフト	http：//www.riverhillsoft.co.jp/
セタ	http：//www.seta.co.jp	ワープ	http：//www.warp-jp.com

夏だからってリゾート♡バカンス♡ってOLみたいなこと言ってんじゃね〜！ ゲームしろ！ ゲーム!!





なんかカリブとブラジルがゴッチャになってるぞオレ





ん〜、カリビアーン♡

根腐&ハーポの ツボゲーグルメツアー

雑君保プ

Age of Empireで仕事を見つけられず立ちつくしている町人を見ると



仕事せにゃ!!

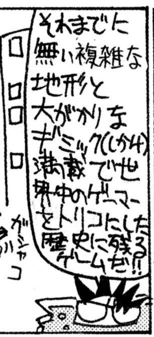
何だかいたたまれないキモチになるよ

DUKE デューク カリビアン ライフズ ア ビーチ Caribbean Life's a Beach

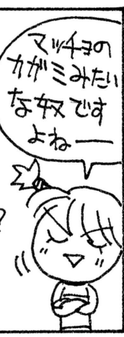
3Dアクション「DUKE NUKEM3D」用の追加エピソード。武器や敵も一新してバカンスシーズンのカリブを舞台に銃撃戦を繰り広げる、このゲームならではの馬鹿企画ゲームだ。



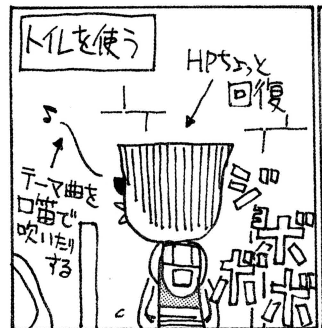










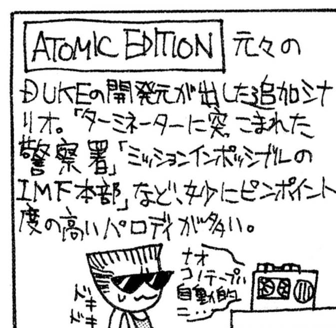




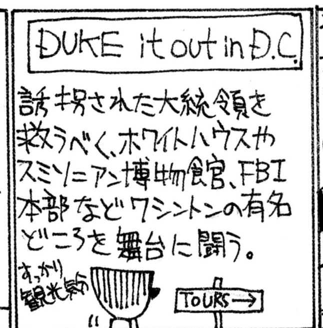


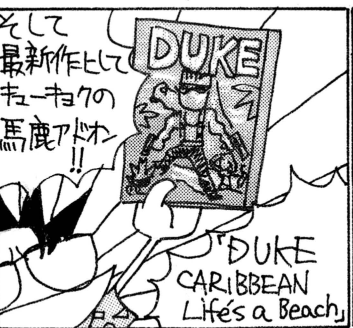


DUKE自体は3年近く前のソフト



ほっとくとバクハツする







大波にもまれつつホテルのプライベートビーチに泳いで上陸だ！
わあああッ
ザパーー
あッ短パン
しかもサンダル！
あーん
COOLイメージ台無し!!
キャー!!ヘルプミーデューク!!!
ムッ
敵か!?
ブヒ
……
……
子供用ゴムボート
ポヨン
ホテルのボーイの格好
…例え格好がどうあれエイリアンには間違いない
俺が全滅…
…ん？
スチャ
カタ
カタ
カタ
……
水鉄砲（デフォルト武器）
あの〜…他に武器ないかナ？
ハイッ強力！水鉄砲
じゃーん
別のは〜……
どぞッ連射式!!水鉄砲
じゃーん
竹製
できれば水じゃないやつを…
ノープロブレム！ココナッツを打ちだすよくわからない筒もどーぞ!!
じゃじゃーん
もういいです…
DUKE名物リモコン発火式パイナップル（手榴弾）さえあれば…
ハーイ♪
ポフ
ムキー
ブン
ガン
パイナップル
あ
ボムッ
わー
カッ
いや、ネタじゃなくて本当にパイナップルが手榴弾なのよ
舞台はホテルから南国のマーケット、豪華客船、遊園地、無人島とまさにバカンス気分で展開するよ
ウォータースライド
あ
ゴオオオ
ったく好き勝手やってくれちゃってよオッ
そもそもオレは暑いとこ好きじゃねえっつーの
オヤ
ブツブツ
そんなアナタにぜひ！
同時発売「DUKE NUCLEAR WINTER」!!
ブヒ
雪だるま
サンタ
……
ちなみにDUKEの次回作はフルポリゴンの「DUKE NUKEM FOREVER」
リアル指向で面白味に欠けるポリゴンゲーが多い中で、どんな馬鹿やってくれるかワクワクするねっ
じゃヌ!!

著者近況
先日バンジージャンプ飛びました。あの最後の半歩を踏み出す感覚はちょっと比類無し。ビヨヨ〜ン。

ボンジョルノ〜 デラックス Mr.メーカーDX



アニメちっくなグラフィックが大勢を占めている美少女ゲームが氾濫している昨今だが、敢えて本物の美少女を登場させることにこだわっているメーカーもある。それが今回取材したソシエッタ代官山だ。

【代表取締役・岡田晴彦氏に聞く】

第4回 ソシエッタ代官山

代官山というオシャレな町でホンモノの美少女ゲームを開発





アニメーション的な絵は好きじゃないんですよ。やはり本物の女の子じゃないと、燃えませんからね。

——ソシエッタ代官山さんの作られる作品は、美少女の取り込み画像やムービーを使った作品が多いですよね。

岡田：ウチはもともとMacintosh関連のソフトウェアを開発していたプロダクションだったのですよ。その頃から実写もののゲームを手がけていまして、サターンのゲームも同様の手法で開発しています。

——美少女ゲームといえば、イラスト的なビジュアル・ゲームという認識が一般的ですが、そのような風潮の中で実写取り込みにこだわられる理由はなんでしょうか。

岡田：いや、アニメーション的な絵が嫌いなんですよ。やはり生身の女の子のほうが好きなんで（笑）。どこのメーカーも似たようなアニメチックなゲームを出しているじゃないですか。それを真似するなんてつまらないですよね。だからウチならではの特色ということで、実写にこだわってます。またアニメを使った作品（『ホーンテッドカジノ』）であっても、ジャパニメーションではなく、アメコミ的な絵柄を使って差別化を図ってます。

——たしかに他のメーカーさんにはない味がありますよね。

岡田：ゲーム業界全体がワンメイクになるのは嫌なんですよ。アニメを求めているユーザーが多いのかもしれませんが、ウチは大衆向けにゲームを作ってないので、10人でも20人でも気に入ってくれる人がいるならば、そういったユーザーを喜ばせられるようなゲーム作りをしていきたいですよね。

——いいですねー、職人的な発想で。

岡田：売れるから、という理由だけではやりたくないですよ。それは大手のメーカーさんに任せておけばいいし（笑）。まあ実際のところ、アニメのほうが自由度は高いし、作る上でもアイデアをそのまま投影できますから楽なんですけどね、やはり実写ならではのおもしろさってありますから。

——でも賛否両論ではありませんか？

岡田：たしかに言われます。ビデオがあるんだから、実写ゲームなんていらないって。でも実写の要素をゲームに組み込んでの完成度というものを求めていきたいんです。狙っているユーザー層は30歳代。ファミコン世代から育ってきたユーザーは、すでにこの年代になっているんです。



狙っているユーザー層は30歳代。ファミコン世代から育ってきたユーザーは、すでにこの年代になっているんです。

——サターンのユーザー層を考えると、実写というのはキツくないですか?

岡田：そうですね。今回の『王様げーむ』は女の子は厳選しましたが、フェチシズム的な内容にしているので、好き嫌いはかなりあるでしょう。

——好みの個人差は激しいですからね。

岡田：ただ、普通ゲーム上におけるフェチシズムってSMに走ったりするのですが、あれはあくまで嗜好であり、フェチではないんですよ。ですからいろんなポイントを織り交ぜてみました。最初はOKかどうか不安だったのですが、下は13歳のコから起用してみましたし。

——13歳!?

岡田：ええ、ですから後はユーザーさんがどう判断されるか、それが楽しみですね。

——こういったタイプのゲームは、どうしても若い世代には受け入れられにくいですよね。

岡田：ゲーム文化って実際にはファミコンからスタートしたじゃないですか。その頃ファミコンで遊んでいた人って、30代40代、はたまた50代になっている人もいると思うんです。ですからそういった層向けのゲームというのも、アリだと思うんですよ。

——でもアニメが好きな30代のゲームユーザーも多いかと思うのですが。

岡田：顔の5倍はあるかのような胸（爆笑）を好

まれるのも結構です。個人の好き好きですから。でも、そんな子供文化から脱しきれないゲームだらけになってはいけません。せっかく育った大人のゲームユーザーが、どんどん離れていってしまいます。
——といったところで、本当の意味で大人向けのゲームを作られている、と。
岡田：ユーザー層はスポット的なんです。またビジュアルだけではなく、ゲームのシステムで、大人のユーザーのことを気にかけてます。例えばプレイ時間。美少女ゲームであっても、1つのシナリオをクリアするのに数十時間もかかるのでは、忙しい人はプレイしてくれません。ですからスパッと終わらせられる内容かつ、わかりやすいゲーム内容にしています。
——そういえばオセロにしろ、将棋にしろ、いやジャンケンだって、シンプルかつ奥の深いゲームこそが何世代も伝わっていきますよね。



社運をかけたソフト!!

王様げーむ

■SS■発売中■6800円
■美少女ゲーム■18歳以上推奨



人生はビキニで GO! GO! だ!!

ルールは単純明快。まず好みの相手を8人の女の子の中から決めて、罰ゲーム(ビキニでGO! GO!、ミルミルウォッチーなど全部で90種以上。1人の女の子につき約10種類)を選択してからゲームスタート。木登りゲームやアッチ向いてホイなどでバトルしていき、プレイヤーが勝ったら女の子の罰ゲームムービーが見られるようになる。これがまたソソるシーンばかりで、思わずモニターに目が釘付け！ 眼福である。モデルさんも登場しているので、ファンならばプレイ用と保存用に2セット買うことが義務。



もう少しハードメーカーにも考えてもらいたいですよね。本当にユーザーを育てようとしているのかどうか・・・

——ソシエッタさんはサターンのゲームをリリースされていますが、ドリームキャスト用のゲームの開発はされますか。
岡田：難しいところですよね。それ以前に、この時期にドリームキャストが必要かどうかもわかりません。せっかくたくさんのユーザーを抱えているサターンを切って、新しいマシンに移行というのは、あまり歓迎すべきではないかとも思います。
——と言いますと?
岡田：128ビットマシン。たしかに魅力的です。でもそのスペックがなくとも、おもしろいゲームっていっぱい出せるんですよ。サターンの問題というのも1つにCD-ROMのアクセススピードがありますから、現行の4倍速から12倍速、24倍速のドライブに交換したモデルを出せば、相当解決されるんですよ。それでユーザーも現在持っているゲームを、よりいい環境で遊ぶことができますし。まあ、ポリゴンが動きまくるようなゲームとなれば、CPUスペックがものをいうのですが。
——実際に現在ヒット中の作品を見ても、そこまでのスペックを要求しそうなものは少ないですよね。いや、それだけ現在のプラットフォームにおける開発力がアップしているのでしょうが。
岡田：ゲーム開発は楽になるでしょう。でも開発環境はまったく異なりますから、一からの出直しと一緒です。ですからとりあえず様子見といったところですね。他のメーカーさんの動向も気になりますし(笑)。
——ところで今日は岡田さんの他の方がおられないようですが、お休みですか?
岡田：ええ。一度ゲームを作り終えると休憩に入って、また作るときにみんなが集まる、といったスタイルを取っているんですよ。
——ハリウッドの業務形態に似てますね。
岡田：ええ。それに大人数ではなく、少数で作っていくことを重要視していまして。ちなみに服装も自由で気ままにやってます。私もいつもはアロハのシャツ着てますから。
——自然体ですねー。
岡田：だって作っているのはホビーアイテムですよ。マジメすぎちゃ、おもしろいものは絶対に作れません。
——これからゲームクリエイターになろうとしている人に向けてのメッセージを。
岡田：こんな時代だからこそ、夢を求めてほしいです。ただ頭でっかちではダメ。「僕は企画がやりたいんです」とペラ2〜3枚の企画書しか書けないようではいけません。ゲーム全般・プログラミング・脚本すべての勉強をして、口だけではない、本当の力を身につけるよう努力してください。
——厳しいですね。
岡田：そりゃあプロになるんでしたら、ね。ただ最初に必要なのは、素直な気持ちでしゃべることができる人になる、ということですか。わからないことは「わかりません」とハッキリ言い、他の人の指示を仰ぐ。こんな基本的なことができないようでは、共同作業であるゲーム作りはできませんからね。

【取材・文／武者良太　撮影／喜多二三夫】

DATA
●『ザ・野球拳・スペシャル』『ホーンテッド・カジノ』『アルバム倶楽部・胸キュン・セントポーリア女学院』(すべてSS用)を制作

長丁場のゲームをとことんやり込むのもいい。しかしリラクゼーション目的で「ちょっとだけ」とゲームを楽しむユーザーがいるのも事実。かくいう私も忙しいときは「今日のノルマ(?)はGTを30分」となってしまう。そういった層に向けてチラりと楽しめるゲームを制作しているソシエッタ代官山の開発姿勢は、共感できるものだった。皆の衆も血走った目でスピードクリアだけを目指すのではなく、時には肩の荷を下ろして『王様げーむ』を楽しんでみてはどうだろう。ま、女の子に勝てず、ストレスが溜まっちゃったら、結果的に血走るハメとなるのだケド。



■イラスト／相馬宏充

■イエーイ！ 今回から言いたい放題な山田先生のことを玲ちゃんと呼ぼう！（無断っス）いやなんとなく。

うかれポンチなヤングマンにバックドロップ

ゲームにNO! 山田玲司吠える！



アニメ・ゲーム世代のハートをくすぐるキャラゲーの数々。共有意識に裏打ちされた汎用性は、今後さらに飛躍するのか？　はい、玲ちゃんの出番です！

どーも、げーむじんのみなさん！　山田玲司だ、ハラショー!!　どう？　行きづまってる？　ソフト開発？　若手のみなさん期待に応えて新鮮なアイデア出せてる？　もういよいよ、**ビジュアルのすごさ**だけじゃ売れなくなってきてない？　もう、『グランツーリスモ』の後のレースゲームはどうすんだろうね（『グラン2』、『グラン3』かな、やっぱり）。

そんなこんなで、キャラゲーだって？　うん、知ってるよ**SDもの！**

何かと叩かれてる（スチャダラあたりが昔叩いてたねえ…）割には、やっぱ売れるんだね、SD！　そりゃわかる気もするよね、マジンガーもシャアザクもライディーンも、思うままに動いてくれるわ、もう忘れかけてた必殺技なんかを叫んでくれちゃって…**「ああ、俺買ってもらえなかったんだよなあ超合金…」**なんつー子供の頃の思い残しを晴らすのにもピッタリだもんね、満たされなかった思いが一生を左右するっていうのは本当だよね（悪いことはなるべく小さな時にやらせといた方がいいよ、ママ）って、話が逸れたけど、そうそう…SDね！　キャラゲーね。まあ、ここでいう「キャラゲー」っていうのは、マリオとかチュン・リーとかゲーム生まれのキャラじゃないキャラをひっぱてきて、そのネームバリューで客をひっぱり込むやつだけどね。予想のつく展開は、やっぱ例のごとく**細分化、マニア化**だろうね。今の子供がもっと子供だった頃の（わけわかんねーな）レンジャーモノなんかまだ10歳かそこらのガキが「懐かしいよねー」とか言って買いそうだし、もちろん、今のロボットSDモノにハマってるいい大人向けにタツノコプロギャグ編（『ハクション大魔王』とか『タイムボカン』）とか、カルピス子供劇場モノ（『ハイジ』から『フランダース』、『ムーミン』）とか、もしくは昆虫系？　レアなところで『ハッチ』VS『マーヤ』VS『ガンバ』で…ってもういいか…。

しかしこれ、何かに似てるよなあ…って思ったんだけど、ちょっとコミケ？　あれ、怒られそうだな…まあいいか、だって、結局は人のフンドシで…って、ますますやばいこと言っちゃいそうだなあ…。

まあともかく、こういう**リミックスモノのキーワード**は共通体験っていうか共有体験意識にあるんだと思うわけだ。いくら個人の自由とかを主張したって、いくら個性を表現したって、やっぱり1人じゃ寂しくて不安なわけだよね。かと言って、大勢の人間がいる中に自分をさらけ出して生きるのはキズつくし疲れるから個室にこもる、でも寂しいからポケベルで仲間とつながる、ネットサーフィンして誰かとつながる。テレクラでだまされる。そんな人間達が盛り上がるためにてっとり早いのが、**子供の頃のテレビとかの共通体験**だったりするんだろうね。

「私は人とは違うの」とかいう人の観る映画って同じようなアートシアター系だったり、同じタイミングでサルサにハマったりして、個性や自由の裏にはりつく孤独は、結局自分と同じような人間を探してしまう方向に‥ってもういいか…。そんなこんなでキャラゲーっていうのは出るべくして出てきたと思うんだけど、問題は今後、劇的にキャラゲーっていうジャンルは変わるか？　ってことだよね。

まあ無理だろうね。これはオアシスがビートルズを超えられるか？　っていうこととか、日本に手塚以上のマンガ革新を起こせる奴が現れるか？　っていうのと似てるんだけど、文化っていうのは今までは、戦争なんかで未知なる文化を押し付けられたり奪ったりした後に古典主義を生むわけで、…って難しいか…えーと、つまり、

山田玲司

マンガ家。66年、東京生まれ。86年『17番外の情景』でデビュー。代表作は『Bバージン』、『ドルフィン・ブレイン』、『ストリッパー』（小学館）。現在「週刊ヤングサンデー」（小学館）で熱血青春風水野球マンガで問題作な『アガペイズ』を連載中。単行本第1巻すぐ読むべし！

第4回：キャラゲーの未来

ペリーが来なかったら、浮世絵はもっと進歩したか？　と考えると無理だったと思うわけなんだ。ピカソがアフリカに目を向けたり、ビートルズがインドに目を向けたり、クラプトンがジャマイカに…って、結局「オリジナル」を生んだ人達は、**必ず外から何かを輸入してる**ってことなんだ。

だから、「20年ほど前に日本でやってた何か」を繰り返しリミックスしたところで、これはある意味出口なき創作になってしまうと思うのよ…。江戸末期っていうか、ニューシネマの出る直前のハリウッドとか、もちろんSDみたいなモノはあってもいいんだけど。やっぱり、必ず行きづまるだろう。そのときビートルズになりたい、手塚になりたいとか思ってもそれは無理だから、やっぱ、この際、多国籍チームで**「マジンガーって何？」**とかいうコロンビア人とか**「ガンダムって発電所デスカ？」**とかいうイスラエル人とかを交えたゲームクリエイトシステムなんかに期待しちゃうんだけどなあ…。

何かこの閉塞した日本の状況を打破するのは、猿岩石、ドロンズ、パンヤオなんかのマネをして外に出てったバカどもなのかもな…とか思ったりするよ、マジで。

そうだ、ドロンズゲーム作ってみたら？

P.S　前回新作の『デビルサマナー』やりもしないで『メガテン』褒めたり、けなしたりしてたけど、やってみました。金子先生ごめんなさい。すばらしい出来でした。いいゲームありがとう。じゃ、また！



げーむじん業界情報

ゲーム業界のニュースを読者の立場になって解明していく「げーむじん業界情報」。今回は、先日発表されたセガのニューハード「ドリームキャスト」に迫る！

hardware セガ、次世代マシン「ドリームキャスト」発表!! そこで気になるアレやコレを徹底解析！

すでに新聞、雑誌などで報じられてきた、セガのニューハード「ドリームキャスト」。高速通信モデムを標準装備し「ビジュアルメモリ」なる、バックアップメモリとして使える携帯端末の発売など、ハードに関する話題は尽きない。が、発売ソフトの情報の乏しさ、サードパーティ情報など不明な部分がまだまだある。そんなドリームキャストの気になる所を、げーむじん編集部が徹底調査！

「ドリームキャスト」で一体、何ができるの？

サターンの弱点とも言われていた、3DCG表示の機能が上がったと言われるドリームキャストだが、その外にも格闘ゲームなど、膨大なモーションパターンを要求されるゲームでの悩みの種であったメモリ不足を解消する、メインメモリを16MB用意。OSにMicrosoft Windows CEカスタムバージョンを採用している点も興味深い。しかし、PCゲームの移植が容易になると予想されても、現在のPCゲーム市場は18禁ソフトで占められている状況。セガサイドでは18禁、推奨枠の設置について明確な発表を行っていないので、単に開発上便利になっただけなのか、多種多様なPCゲームの移植が行われるか断言できない。しかし、モデム標準装備を生かしたソフト、例えばPCで人気の『ウルティマオンライン』など、通信を使用したオンラインゲームや対戦ゲームがアーケードのクオリティでプレイできる可能性は高い。しかし問題は、このスペックを使いこなせるソフトが登場するかということ。肝心のソフトが貧弱だとつまらないもんね。



■CPU SH4:128bitグラフィックスエンジン内臓RISC CPU
■グラフィックスエンジン Power VR2 (CG描画機能:300万ポリゴン/sec.以上)
メインメモリ 16MByte (64Mbit SD-RAM×2)
■モデム V34 (33.6Kbps) V42およびMNP5までフルサポート
■OS Microsoft Windows CE カスタムバージョン

event ワープ『Dの食卓2』ドリームキャストで発売

ドリームキャストの発表から明けて数日後、ワープが１万人以上の観客を集め、『Dの食卓２』の発表会を行った。すでにドリームキャストでの発売が決定しており、ドリームキャストの能力を知る上でも、非常に意味のあるソフトになりそうだ（『Dの食卓２』の発売は今冬、価格等は未定）。



⬆ゲーム界の風雲児飯野賢治



⬆CG、キャラの動きなど格段に進化を遂げた『Dの食卓2』



⬆当日は、セガ社長の入交氏も出席。飯野氏と楽しく語らう場面も

software NECホームエレクトロニクス参入！気になる発売タイトルは？

ハードの発売発表の他に、同時発売ソフトが「５本」とだけ発表されていたが、NECホームエレクトロニクスがドリームキャストに参入したとの情報をキャッチ。発売を予定している複数のタイトルの中には、本体と同時発売されるソフトもあるとか。その他、TVアニメ「アキハバラ電脳組 パタPi！」がドリームキャストで、ゲーム化されることが決定したなど、活気づいてきた感のあるドリームキャスト周辺。残るは本家セガの発売ソフト。果たして『バーチャロン オラトリオ タングラム』『ファイティングバイパーズ２』などの、アーケードでの人気作品は移植される？

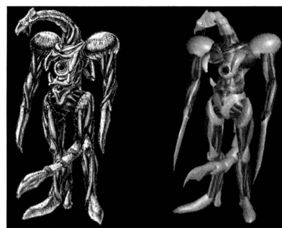
セガにQ&A

Q．サターンは、32Ｘのように、発売タイトルが少なく、もしくはなくなってしまうのでしょうか？
A．今後とも市場のニーズに合わせて随時出荷していきますよ。
Q．サターン用のソフト。最近発売される本数が減ったような…。みんなドリームキャストでソフトを出すから、サターンのソフトはつくらないの？
A．今後も、サターンソフトは従来どおり発売していこうと考えています。今期中も200タイトル前後の発売が予定されています。また、各専門紙の発売予定表に掲載されている以外にも、セガから新しいリリースも予定しております。
Q.『バーチャファイター3』って、確かサターンでの移植をするんじゃなかったの？　ドリームキャストに移植予定はあるの？
A．今まで、セガサターン用に開発を進めてきましたが、ユーザーから望まれている「アーケードオリジナルの完璧な移植」という見地から、ドリームキャストでの開発も検討を始めました。結論がでるまで、もう少し時間がかかると思いますので、それまでお待ち下さい。
Q．せがた三四郎はどうなるの？
A．現在、当社では「せがた三四郎」のCMが継続中ですが、半年、一年後には、どうなるかはわかりません。というのもCMはその時期のマーケティングプランに合わせて制作されるため、CMキャラクターがいつまで継続使用されるかは、その都度検討されるものなのです。そう考えると「せがた三四郎」は、みなさんのご支援を受けて、異例のロングラン中、と言ったところですね。
Q．ドリームキャストの売りを簡潔に表現すると？
A．表現力と通信機能です。

SEVENTH CROSS（セブンスクロス）

■11月20日発売予定■シミュレーションRPG■価格未定

未知の地に放たれた「生命の種」を様々な形態、能力をもつ生物に進化させ、地上最強の生物を作り上げていくことが目的のまったく新しいタイプのシミュレーションRPG。



戦国TURB

■今冬発売予定■アクションRPG■価格未定

らいよん惑星に、落ちてしまった主人公が、猫と羊の戦に巻き込まれていく、アクションRPG。「たまごっち」の企画・開発者が、キャラデザイン・企画を担当している。



著名人・メーカーに直撃！「ドリームキャスト」に期待すること

コナミCSプロモーション事業本部長　北上一三氏

ドリームキャストへの参入は前向きに検討しております。開発タイトル発表はまだできません。ハードに関しての要望は、PDAの表示機能を上げていただければと考えています。カラー表示機能があれば、新たなおもしろさを提案できるのではないかと思います。「ドリームキャスト」は、充実したソフトを提案できれば、必ず成功すると思います。

江川達也

マンガ家。青年誌からコロコロコミックまで、幅広い連載を持つ売れっ子漫画家。PSで、江川氏がキャラデザインをした『G.O.D pure』が好評発売中。みんな買ってね。

「128ビットのハイスペック云々」と聞いても、あまり期待はしてないですね。ただ、モデムを標準装備している点というのはいいね。インターネットや、メール交換が身近に、簡単に出来るようになればいいかな。

タナカカツキ



天久聖一氏とコンビを組んだ、傑作「バカドリル」が有名なCGアーティスト

コーラの瓶は女体、マクドナルドのマークは尻&巨乳、奥様の使う台所洗剤は●●●の形と、ヒット商品にはかならず、ある種の性的イメージが介在している。ドリームキャストも、実にいやらしい機能が搭載されている。まず、頬をほんのり染めて、お互いのPDAをくっつけてデータ交換（赤面！）するチルドレン。見ているこっちが恥ずかしい。携帯電話に差し込まれたPDAのその容姿たるや「それ●●●じゃん！」と、思わず叫びだしてしまうそうなカンジ。でも、これだけ性のイメージがあるのだから、売れるに違いないでしょう。

山田玲司



本誌「ゲームに〜」で吠える漫画家。ヤングサンデーで『アガペイズ』連載中。

せがた三四郎が、CMでがんばっているおかげで「何か、サターンっていいかも」と、世間が思い始めた中でのニューハード発表は勇気あるねぇ。かくいう山田も『デビルサマナー』にハマっているし、キタイはしているんだよなぁ。何をキタイしているかと言うと、某●●●社のようにご健全ソフトだけを発売するのではなく、あくまでも裏的なダークで、ヤバ系のソフトを出していって欲しいね。とにかく、ビット数に恥じないアイディアを、ダークにディープに不良っぽく作ってくださいね、セガさん。

info 夏だけど『サクラ大戦』情報、真っ盛り！

毎年6月の第1週に、全国で実施されている「全国水道週間」。東京都三鷹市役所では、このイメージキャラに、今年は『サクラ大戦』のヒロインである、真宮寺さくらを採用。ちなみにポスターの絵を手がけたのは、アニメ版の作画監督を務める松原秀典氏。ただ、残念なことに実施期間はすでに終了しているので、三鷹市役所などに問い合わせはしないように。また、この貴重な宣伝用ポスターを1名様にプレゼント。宛先等は欄外のはみ出しを参照してね。



さて、サクラ大戦がらみのニュースをもう1つ。サクラ大戦のキャラクターショップ「太正浪漫堂」が、東京池袋「池袋GIGO」にオープン。グッズ販売の他に、レトロモダンな商品も販売。ここでしか買えない限定品もあるぞ。
(問い合わせ先:03-3981-6906)



「サクラ大戦」ポスターが欲しい人は、ハガキに住所、氏名を記入して　〒164-0012　東京都中野区本町3-28-19　㈱ティーツー出版　げーむじん編集部「サクラ大戦のポスター欲しい」係まで。締切は7月末日消印有効です。発表は、発送をもってかえさせていただきます。

topics 任天堂 宮本茂氏E3にて「Hall of Fame Award」受賞

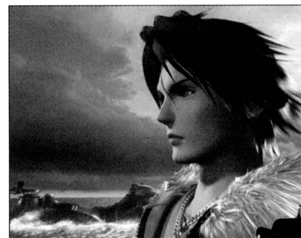
『スーパードンキーコング』や『マリオ』シリーズの生みの親である宮本茂氏が、5月にアメリカで行われたE3会場で「Hall of Fame Award」という栄えある賞を受賞した（これは、日本でいうところのプロ野球殿堂入りのようなモノ!?）。『スーパーマリオ64』『スーパードンキーコング』の功績をたたえられ、アメリカでも、宮本氏の実力はお墨付きになったともいえるだろう。



⬅「スーパードンキーコング」や「マリオ」の功績を称えての受賞だった

software げーむじん編集部が大予想！『FF Ⅷ』、きっとこうなる!?

衝撃の『FF Ⅶ』から約1年半、ついに『FF Ⅷ』の発売が正式発表されたのは、すでに各ゲーム専門誌で取り上げられていることだが、バックストーリー、システム、戦闘など謎の部分が多い。でも、情報が知りたいからと、インターネットの伝言板等の、膨大なウワサ話に一喜一憂し眠れぬ夜を過ごすのはもう、おしまい（その手のウワサの的中率は異様に高い）。いっそのこと、げーむじん編集部の予想を信じてみない？
「もっと世界観を小さくしてもいいんじゃないかな」
（編集長キムラ）
「ムービー、とにかくムービーでしょ！」
（編集スタッフ池）
「Ⅷだから、ストーリー重視なのかな、やっぱり」
（編集スタッフ秋田）
「主人公の性格が、とにかく暗そうな感じ」
（本誌デザイナー福原）
「とりあえず主人公がカッコイイ！　ステキ♥」
（編集スタッフ橋本）
…みんな勝手なことを言っているなぁ。予想でも何でもないじゃんか。気になる人は、7/16発売の『BRAVE FENCER 武蔵伝』に同梱される体験版で、真実を確認するしかない？





⬆➡大人っぽさを感じさせる主人公。身も心も捧げたくなる女子が急増中らしい

『ファイナルファンタジーⅧ』
■価格未定■今冬発売予定■PS

info カプコン情報もあるよ

アーケードでも家庭用ゲームでも人気の、カプコンの格闘ゲーム『ヴァンパイアセーバー』がカプコン・アクションカードゲームとして、ジェスネットより7月16日に発売される。全体の約90%が描き下ろしということなので、ファンのみならずトレーディングカードマニアも納得の、収集性のある出来になっている（もちろんカードゲームとして使用可）。第1弾は全部で216種。ブースターパックが330円、スターターパックが1300円となっている。また、第2弾も発売が決定しているので、カプコンファンは目が離せないね。



⬅紙質などもよいので、遊ぶのがもったいない？

「げーむじん業界情報」では、アナタの街のゲーム情報を募集しています。近所のショップやゲーセン情報など何でも受け付けています。宛先は左下欄外参照。

げーむじん8月号・読者アンケート

●アンケートハガキの書き方
ハガキの表に、お名前・性別・年齢・ご職業・住所・電話番号を明記し、「編集部へのお便り」の欄には、本誌を読んだ感想やご意見などをお書き下さい。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを、黒いペンではっきりと書き込んで下さい。プレゼント当選者の発表は10月号（9月3日発売）誌面で行います。

【1】下の項目の中から、おもしろかった記事とつまらなかった記事を、それぞれ3つ選んで下さい。また、その理由もお書き下さい。
①大特集　ROBOTS DREAM～『スパロボ』シリーズから考察する、ロボットの魅力とは何か
②特集　発掘！　お宝フライヤー
③特集　ゲームFCに入ろう！
④連載　藤島康介のスキスキゲームメカ
⑤連載　ドキドキシチュエーション
⑥連載　ガンダム鬼
⑦連載　アリtoキリギリスのげーむじんじんじん番外編　頼む！メーカーさん
⑧連載　アリtoキリギリスのげーむじんじんじん番外編　お耳の恋人：宮村優子
⑨連載　げーむじんのココロ：田中公平
⑩連載　おおきいおともだちのポケモンきょうしつ
⑪連載　K&O Bros.編　ゲーム快楽のツボ
⑫連載　ボンジョルノ～MrメーカーDX
⑬連載　げーむちゃんを探せ！
⑭コラム　ゲームにNO！　山田玲司吠える
⑮コラム　桑島法子の　No Surprises
⑯コラム　近藤敏信の　のほほんゲーム制作日誌
⑰コラム　帰ってきた社長のタワゴト
⑱マンガ　雑君保プ　ツボゲーグルメツアー
⑲ゲーム紹介　すてきな『デコトラ』ワールド
⑳ゲーム紹介　『ギレンの野望』究極遊技
㉑ゲーム紹介　～GAME OLD SCHOOL～永久不変の名作あり！
㉒ゲーム紹介　ゲーム棟梁の　てめぇの目はフシアナか！
㉓ゲーム紹介　任天道場
㉔ゲーム紹介　GAME PROMOTION～広報激奨ソフト35～
㉕ゲーム紹介　ヒドイよ！　キムラくん
㉖特別企画　E3レポート
㉗読者参加　げーむじん軟膏
㉘Information　げーむじん業界情報
㉙Information　OMOCHAX a GO!GO!
㉚Information　スキモノルウム

【2】a）あなたが持っているゲーム機を以下の中から選んで番号で記入して下さい。
①プレイステーション　②セガサターン　③NINTENDO64
④スーパーファミコン　⑤PC-FX　⑥ゲームボーイ
b）あなたは1カ月で平均何タイトルのソフトを買いますか？
c）あなたは1日平均何分ぐらいゲームをプレイしますか？

【3】あなたの好きなゲームのジャンルと、その理由を教えて下さい。

【4】a）あなたはAMラジオ番組を聴きますか？
b）「はい」と答えた方に質問です。よく聴くラジオ番組の名前を書いて下さい。

【5】本誌以外で、よく読むゲーム雑誌は何ですか？　以下の番号の中から選んで下さい。
①ファミ通　②ザ・プレイステーション　③電撃プレイステーション　④プレイステーションマガジン　⑤電撃セガサターン　⑥セガサターンマガジン　⑦グレートサターンZ　⑧サターンファン　⑨じゅげむ　⑩G'Sマガジン　⑪その他

【6】a）『げーむじん』の表紙について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とてもよい　②まあよい　③普通　④ちょっとダサい　⑤よくない
b）『げーむじん』の価格について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①とても安い　②安い　③妥当な値段　④ちょっと高い　⑤高すぎる
c）『げーむじん』の読者参加企画について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①絶対参加してみたい　②ちょっと参加してみたい　③どちらでもない
④あまり参加したくない　⑤参加したくない
d）『げーむじん』の10月号について、当てはまると思うものを以下の番号の中から選んでお書き下さい。
①次号も必ず買う　②買ってもいいと思う　③気が向いたら買う
④内容を見てから決めようと思う　⑤買わない

【7】最近買ったゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【8】これから発売されるタイトルで、絶対買おうと思っているゲームソフトを教えて下さい。

【9】『げーむじん』の大特集で取り上げてほしいゲームソフトのタイトルを教えて下さい。

【10】『げーむじん』で、こんな企画をやってほしい！　というものがあったら教えて下さい。また、最近のゲームへの不満やゲーム雑誌へのご意見などお書き下さい。

【11】『げーむじん』プレゼントでほしいものの番号を以下の中から選んでお書き下さい。ガンダム鬼読者プレゼントは、92ページの番号から選んでお書き下さい。

①『スーパーロボット大戦』セット　②P7テレホンカード　③P7ポスター　④P7声優サイン入り色紙　⑤P7豆本4巻セット　⑥64ソフト『森田将棋64』　⑦『ツーリングカー』Tシャツ&トレーディングカードセット　⑧『Noël』カレンダー　⑨『Noël』ファイルカレンダー　⑩『秘密結社Q』バッジ　⑪『YAKATA』ポスター　⑫PSソフト『ナムコアンソロジー1』　⑬PSソフト『爆走デコトラ伝説』　⑭藤島康介テレホンカード　⑮「E3」グッズ　⑯アリキリプレゼント

げーむじん⑩月号は　もっとパワーアップして9月3日発売！！

連載企画絶好調
【熱中メカニック対談】
藤島康介のスキスキ！ゲームメカ

【ついに始まります！】
メーカーさん特設ページ

【人気コラム】
桑島法子の『No Surprises』

【セクシーグラフィックに命を賭ける！】
ドキドキシチュエーション

【読者参加企画】
げーむじん軟膏　ハガキくれくれ！出せ出せ！早く！
げーむじんのテレパシー、ガセネタ、レシートキング、制服大征服etc.

■第3号プレゼント当選者発表

❶パラッパラッパーフィギュア　神奈川・志沢宏一　❷サニーファニーフィギュア　愛知・河原智秀　❸小説『無人島物語Rとびっきりの!?バカンス』　千葉・本橋伸幸／鹿児島・吉武達幸／群馬・茂木大樹　❹『闘魂炎導』テレカ　埼玉・鳥羽純代／香川・上杉岳司／東京・川崎亮／愛知・東山浩一郎／北海道・多恵良文　❺『ファーランドサーガ』アクリルポストカード　兵庫・滝井浩明／東京・橋本秋彦／東京・小木曽仁之／静岡・田副陽平／大阪・松下洋之　❻SMEグッズセット　神奈川・篠塚未来／千葉・森田正則／愛知・中村昌之／埼玉・石田信江／青森・木村貴文　❼『パラノイアスケープ』ポスター　福島・蛭田千映／神奈川・吉野悟／大阪・中西悦子　❽ピキーニャぬいぐるみ　北海道・坂下央／北海道・川村将樹／栃木・大屋恵／埼玉・石川竜次／東京・松永雅央／富山・舟山智恵／新潟・中村由紀子／栃木・藤森俊光／福岡・石田謙悟／鳥取・飯島忍　❾『パーフェクトゴルフ』　埼玉・鈴木義明／福岡・安田行寛／長崎・北岡信子　❿『バスタードー虚ろなる神々の器ー』　茨城・細谷弘／大阪・池田光秀／埼玉・工藤英喜／大分・渡辺孝典／滋賀・金井大　⓫『エアガイツ』ビデオ　鳥取・浜野進／新潟・藤田博／長野・鈴木健太／愛知・中井治／兵庫・森一盛　⓬『アルカノイドリターンズ』　北海道／持田香奈子　⓭『スペースインベーダー』　北海道・小川博輝　⓮『サイドバイサイドスペシャル』　東京・遠藤祐史　⓯『まじかるで～とドキドキ告白大作戦』　千葉・駒田典子　⓰『電車でGO！』　神奈川・白井直也　⓱小説『真・女神転生デビルサマナー　闇の再臨』　東京・鈴木陽子／愛媛・近田和幸／青森・斎藤均／千葉・松田則子／熊本・川島要　■藤島康介サイン　熊本・高木博史

■編集後記

■リニューアルにつき表紙を思い切ってチェンジ。「『げーむじん』はにぎやかで楽しげ！　ゲームとディープにつきあうための情報満載！」と表現してみたのですが。「読者とクリエイターとメーカーさんが喜ぶ企画爆載！」とか。「辛くても人生前向き！」とか。皆さん、伝わってます？　（キムラ）
■ある日、ペプシの宇宙旅行プレゼントに応募しようかと考えた。応募要項を読んだ。「旅行費用98000＄のうち、1000万円を負担」現在のレートは1＄が140円。…1372万円!?　372万自己負担かい!!　そんな金ねえよ…。(い)
■今回から登場した、はっし一嬢。3年ぶりに再会したんですが激太りしてまったくの別人。やせてた時はすっげ一可愛かったのに…。今すぐ着ぐるみ脱げ！！　しかしながら、げーむじん4号が出たのには驚きました。（@）
■愛車のBALIUSが何者かにぶっ倒され、壊れてしまった。うちは青梅街道沿いのマンションで、なおかつ斜め前にはでっかい警察署が建っている。何故、人の目につかないのか？　もう3回目だ。見つけたらコロス！（ふく）
■編集部@氏に騙され、中野坂上での逗留生活がスタート。キャッ、逗留って作家っぽい…な、ワケないじゃん。とりあえず、げーむじん4号が無事に発売されてホッとしました。(はっしー)

STAFF LIST

■発行人　高橋　恭
■編集長　木村　晃
■編集　池由子、秋田俊悦、橋本いずみ
■デザイン　福原宏美、石指由美子、石村勇、太田和子(zelas)、河合桃子 、能島健二（ソムカデザイン)、豊島正博、佐久間史子、岡崎善保、川田博(K.D.R)、MOON DOG FACTORY(一関麻衣子)、BE-DREAM
■ライター　藤沢弾（FAKE)、藤田よしのり、笠井修、大崎悌造、柴尾英令、舘野英昭、スタジオハード（富田英樹、曽我真志、仁木伸明、福島将嗣、石川啓吾、木谷誠、日比野イサム、滝和宏、高村泰稔）武者良太、凩健太郎、大谷弦、やまざき拓、廣木克哉、山本幸玄、相原亨、橋本いずみ、北岡雅可、池上隆之、岡崎昭行、マリ、関根博寿
■カメラ　片山よしお、清野泰弘 (PLUS ONE) 、田子芙蓉、喜多二三夫、インタニア、丸山忠
■協力　大塚訓章、有田吉文、竹本章子、杉山英夫、㈱タイトー、㈱ナムコ、㈱ホリプロ、㈱テレコム・サウンズ
■マスコット制作　寺門亮子
■スーパーバイザー　池山一二
■印刷　㈱飛来社、㈱エコープロセス



恐れ入りますが
50円切手を
お貼り下さい

164-0012

東京都中野区本町3-28-19
(株)ティーツー出版
『げーむじん』
8月号アンケート係

フリガナ		性別	年齢	ご職業
名前		男・女	歳	
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市区郡 TEL ( ) ー			

◎編集部へのお便りや読者ページ『げーむじん軟膏』用のネタをお書き下さい

◎藤島康介先生オリジナル「スキメカ」キャラの名前を考えた人はご記入下さい

(名前)(その理由)



【1】おもしろかった記事を３つお書き下さい

	理由

つまらなかった記事を３つお書き下さい

	理由

【2】

a)	b) 本	c) 分

【3】

【4】

a) はい・いいえ	b)	

【5】

【6】

a)	b)	c)	d)

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

げーむじん プレゼント番号		ガンダム鬼 プレゼント番号	



ご協力
ありがとう
ございました

げーむじん読者プレゼント

1 「スーパーロボット対戦」セット
（バンプレスト提供）

SSソフト「スーパーロボット対戦F 完結編」／キーホルダー／ポスター（2種類セット）／ヒストリーブック（「スーパーロボット対戦」の歴史がわかる全56ページの貴重な本）





5名

7 「TOCAツーリングカー・チャンピオンシップ」Tシャツ＆トレーディングカードセット（レイアップ提供）





3名

8 「NOëL」カレンダー（パイオニアLDC提供）



5名

9 「NOëL」ファイルカレンダー（パイオニアLDC提供）



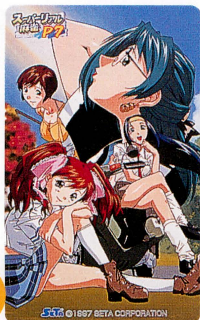
5名

テレホンカードやトレーディングカードなどを収納できるファイル付き

「スーパーリアル麻雀P7」グッズ

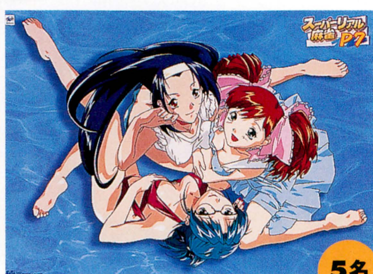
（セタ提供）

2 テレホンカード



5名

3 ポスター



5名

4 声優サイン入り色紙



3名

野田順子、住友優子、永島由子、金丸日向子の4名のサイン

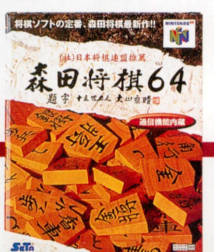
5 豆本4巻セット

ゲームの秘ビジュアルをキャラクター別に収録した、ファン必携のフォトアルバム。各全100ページ

4名



6 N64ソフト「森田将棋64」
（セタ提供）



3名

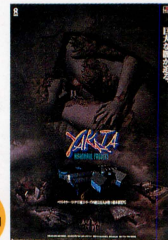
10 「秘密結社Q」バッジ
（ライトスタッフ提供）

5名

2個セット（種類は編集部で選ばせていただきます）



11 「YAKATA」ポスター（アスク講談社提供）



10名

12 PSソフト「ナムコアンソロジー1」（ナムコ提供）



3名

13 PSソフト「爆走デコトラ伝説」（ヒューマン提供）



2名

応募方法

『げーむじん』に付いているアンケートハガキに必要事項を記入のうえ、キミが欲しいプレゼントの番号を1つだけ書いて送ってください。なお、締め切りは7月末日。当日の消印まで有効とします。当選者は9月3日発売の『げーむじん』5号にて大発表。プレゼントの発送もそれ以降となります。※このプレゼントに当選した方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

こんなにアツい「男のゲーム」は見たことねえ!!

ステキなデコトラワールド

SOFT DATA



PS 発売中

◆ヒューマン
◆5800円
◆レースゲーム
◆1～2人プレイ

トラックで激突バトル！　デコレーション改造にケンカなどなど、過去に例を見ない、ブッ飛んだ内容が圧巻な『爆走デコトラ伝説』。その魅力と、どうやってこの作品が生まれたかなどを開発者の意見をまじえて検証する。

圧巻
ひたすら男臭く「コビない」システムに驚き!!

このゲームはレースゲームである。しかし操作するのは、およそレースゲームとは縁遠いトラック。しかも走るのは各地の高速道路。プレイヤーはトラックの運転手となって、全国の同業ライバルと一騎打ちで勝負することになるのだ。ただ車重の重いトラックで勝つにはスピードもさることながら、相手の走行を妨害することが基本戦術になる。トロトロ走る一般車をかわしつつ、車線変更で抜かれるのをブロック。ときにはわざとぶつけて進路を押し開けたりと、豪快なレースが楽しめるぞ。

演歌をBGMに全国をひた疾る!!



⬆ライバルとのバトルをじゃまする一般車。これも車線変更でよけつつ、先に進むのだ

⬅レース中のBGMは、なんと演歌。「人生～博徒～♪」とシブい曲を聞きつつ走るのは、まさに男の世界

業界の有名クリエイターの間でも話題に!!

この『デコトラ』は、あまりに独創的な内容ゆえに、タイトル発表直後からゲーム業界内外で話題を呼んでいた。これは有名クリエイター達の中でも同じで、今年春の「東京ゲームショウ」ではワープの飯野賢治氏が「今回のイチオシ作品」と話したとか。某誌でチュンソフトの中村光一氏とゲームアーツの宮路洋一氏が対談したときも、話題になるぐらい注目されていたのだ。

このスゴいゲームはこうして生まれた!!



ヒューマン
『爆走デコトラ伝説』
企画プロデューサー
細渕哲也さん

はたして『デコトラ』は、どのようにして誕生したのか。企画を担当された細渕氏に聞いた。

細渕　僕はずっとF1の『ヒューマングランプリ』の開発をしていたんですよ。しかし最近は、リアルでマニアックなゲームが増えてきて…。そんな中で、同じレースゲームでもまったく内容が違う、誰にでも遊べるモノを作りたいと考えたんです。

――トラックを選んだ理由は？

細渕　車の渋滞時に、たかだか10キロ程度で走っているのに右車線の方が速いとかいう戦いがあるじゃないですか。そのとき、トラックとタクシーが滅茶苦茶速いんですよ。いつの間にか車線をスルスルッと変えて（笑）。それを見てトラックはどうかと考えたんですが、ただ普通のトラックでは弱いかなと。そんなときにトラック野郎向けの雑誌に出会い、「これだ！」と題材に選んだんです。

――企画はすぐOKに…？

細渕　最初に自分で企画書を書いたとき、「バカバカしい～！」と思いました（笑）。でもそれを上司に出したとき、これは斬新だと結構わかってもらえて。僕もどうせやるなら思い切ってやろうと考えました。

男の世界を体験できる4つのモード

全国制覇
全国のトラック野郎に勝ち抜き、ポイントを稼ぐと自分のトラックを改造できる。改造が派手になるほど注目され、強敵と戦えるのだ。

頂上戦争
全国の高速道路でタイムアタックにチャレンジできる。「全国制覇」モードで改造したトラックも参加可能。新記録で勝ち抜くと…？

男の華道
シナリオを楽しみながら、数々のクリア目標をこなしていく。喧嘩など独特のイベントもあり、レース以外の部分も非常におもしろい。

頭脳対決
自分のトラックに作戦や思考を設定し、COMや友達のトラックと対戦させるモード。もちろん自分がエディットした愛車もOKだ。

御意見無用

邪魔する奴をぶっ飛ばしながらつき進め!!

4つあるモードの中でメインは『全国制覇』モードで、全国各地のトラック野郎と戦う。レース中は一般車両を巻き込んでのバトルになるが、要注意なのが積荷。トラック野郎の本業は運送屋なので、毎回積荷を運んでいる。だから乱暴運転をすると、積荷が壊れペナルティになるのだ。ただそれさえ気をつければ、あとは何をやっても大丈夫。一般車を吹っ飛ばしまくるのはもう最高!



どかんかいボケエッ!!

➡レース中は怒鳴り声とクラクションで威圧でき、一般車が進路を開ける等の効果がある。有効に活用するべし



⬆怖い系なヤツばかりの全国のライバル。レース中もガンガン車体をぶつけてくる



プロデューサーが語る──ここがポイント

「やっぱりトラッカーですから，積荷の要素は最初から入れようと考えました。ゲーム中ではいろんな物を運びますが、実際は本なら本だけしか運びません。まあゲームですから、魚とかいろいろ運べると面白いんじゃないかと(笑)。レース中は、どこで抜くかもポイントですね。最初にぶっちぎっちゃうと、ライバルからの攻撃で積荷が壊れますから」

ちなみに…

いくら車重が重いトラックといえどもゲーム中では最高で140キロものスピードが出る。しかし、積荷の種類によっては速度がダウンしてしまうので注意しよう。

荘厳かつ華麗

資金をためて自分好みのデコレーションを楽しもう!!

『デコトラ』とはデコレーショントラックの略称で、派手な電飾や絵などを施したトラックのことを意味する。その派手さはまさに走るイルミネーションか、芸術品。そんなトラックをゲーム中で作れ、しかも走らせることができるのだ。

ただしデコレーション改造が可能なのは『全国制覇』モードでのみ。ここでライバルに勝つとポイントが手に入り、それがたまると改造に必要なデコレーション部品を、ショップで購入できるようになる。プレイヤーの操作するトラックは、最初はノーマル状態の普通の姿。それがデコレーションを施すうちに派手になっていく様子は、なんだか育っていく子供を見るような気分。デコレーション改造はトラックの性能アップに全然寄与しないが、1度始めたら止まらない! レースそっちのけでハマれるのだ。



⬆レース中はいろんな視点からトラックを眺められ、改造のデキが十分楽しめる



プロデューサーが語る──ここがポイント

「ゲーム中に登場するデコレーションのパーツは、ほとんど実際にあるものを採用しています。実際に人気があるのは「ラッセル戻し」で、10トン車用のバンパーを4トン車に付けたりもしているようです。このへんは関口さんの店で調査しまして。店に行くと、1回で調査できるぐらいトラックが置いてあるんですよね(笑)。あとビデオなんかを見ると、改造は車体の後ろの方から手を加える人が多いみたいですよ」

デコレーションの数は合計200以上上!!

用意されているデコレーションの部品は、フロントデッキやリアバンパーなど19ヵ所。すべて合計すると、200種類以上も用意されているのがスゴい。荷台に施せるペイント用のグラフィックツール機能もあり、まさしく自分だけの1台が作れちゃうわけだ。部品の中には電飾が光るパーツもあり、うまく飾りつければ夜間走行時のカッコ良さが格段にアップするぞ。



⬆ショップの関口氏は実際にデコトラを作っている人だけにアドバイスも頼りになる



最初はひん弱だった小僧がこんなに立派に!!



⬆➡上はノーマル状態のプレイヤーのトラックだ。これが改造を施していくうちに、カッコよく変身する!

ちなみに…

ゲーム中にはデコトラ界の重鎮、関口操氏が登場し、アドバイス&デコレーションを施してくれる。特別なサービスも…。

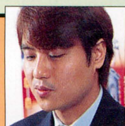
男の華道

シナリオモードでデコトラ野郎の世界を満きっ!!

レースとともに熱い男の世界が楽しめるのが、『男の華道』モード。ここではシナリオにそってゲームが進むが、喧嘩あり、悪者達との勝負ありと、もう男クサさのオンパレード。またレースも特殊な勝利条件の元で戦うことが多く、これがまたどれも熱い！　3つのどのシナリオでも、惚れた女の子のためにトラック野郎が爆走する。



⬆惚れた女の子が困ってる姿を、黙って見過ごすなんて男じゃない。いくぜっ！



プロデューサーが語る――ここがポイント

最初はレース色が強い『全国制覇』モードしかなかったんですが、シナリオ重視な人のために『男の華道』モードを作って、それぞれのニーズに応えるため分散させたんです。でもただ分散させたわけじゃありません。『男の華道』のシナリオ1、2は比較的簡単ですので最初にクリアされると思うんですよ。それらは『全国制覇』に登場するボスたちのエピソードなのでこちらをプレイしたときの感情移入の度合いが違うと思うんです。また『全国制覇』をクリアすると『男の華道』のシナリオ3が初めてプレイできる。2つのモードをうまくリンクさせているわけなんですよ。



パトカーなんぞお呼びじゃねえ!!

⬅女の子を急いで空港へ送るため、仕方なく検問を突破する主人公。パトカーの追跡をかわしながら、はたして時間内に到着できるか？



最後はやっぱりステゴロ勝負(ケンカ)じゃい!!

⬆女の子を泣かす奴は許せねえぜ…と、1対1の喧嘩勝負に。ルーレット勝負で青色に止められればパンチ攻撃。相手の体力を0にすれば、こちら側の勝ちだ！

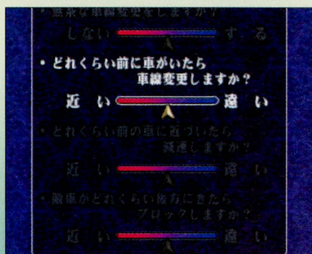
ちなみに…

『トラック野郎』は菅原文太と愛川欽也が出演していた熱血運転手映画（77年～）。全国にブームを巻き起こした。

最速伝説

ゲーム中のライバルや友達とタイムを競え!!

通常のレース中も走行タイムは重要になるが、『頂上戦争』モードではまさにタイムのみを競う。それ故にテクニックがないとタイムは縮められない。タイムを削る手段としては、一般車との接触はもちろん避け、ムダな車線変更によるタイムロスを最低限抑えること。反対に『頭脳対決』では設定次第で勝敗が決まる。



⬆レース前に細かな設定が組める『頭脳対決』。どこで抜かすかがポイントだ



プロデューサーが語る――ここがポイント

「レースゲームは、どうしても後ろからの視点ばかりになってしまいますよね。それではせっかく苦労して作ったデコレーションが、レース中に楽しめない。そこでリプレイモードを考えたんですが、ただのリプレイではレース結果がわかっててておもしろくありません。そこでリプレイの感覚でデコレーションを楽しみながら、勝負もできる「頭脳対決」を考えました。ここで重要になるのは作戦ですね。トラックの種類、性能によって作戦は変わりますから、色々と研究してください」

宣伝する側から見た「デコトラ」の評価は？

ヒューマンの中ではもちろん、ゲーム業界でも前例のない内容を見たとき、社内でどんな評価を受けたのか？　ゲームを宣伝する立場の方に話を聞いてみた。

片寄　社内ウケはよかったです。最初にこのインパクトでもって、みんなワッと思うじゃないですか。そのあとレースが始まって演歌が流れちゃうと、「なんだこの曲は!?」と（笑）。

――宣伝する立場としては、とまどったりは…？

片寄　ゲーム内容は斬新でも、アートトラックの存在は皆さん知っていますから内容は理解されると思っていました。ただ社内的には盛り上がっていましたが、外部に出したときどういう反応をされるかは最初心配しました。それで今年春の「東京ゲームショウ」で遊べる状態で出展したとき、非常に好評だったので安心しました。



ヒューマン
『爆走デコトラ伝説』
広報宣伝課
片寄泰臣さん

――片寄さんが最初に『デコトラ』を見たときの印象は？

片寄　最初に「いいな」と思ったのが、車線変更システムで操作が簡単だったこと。僕はレースゲームが苦手なんですけど、それでもちゃんと気持ちよく遊べましたから。あと、きらびやかなトラックが走っている姿にとても新鮮さを感じました。

これが俺達の愛車のデザインだぜ!!

ここではヒューマンの２人と、我が編集部員が考えたマイ・デコトラデザインを大公開！

ヒューマン 細渕哲也さん

竜虎



細渕「僕のコレクションの中の１台です。とりあえず高価なパーツを惜しみなく使い、ゴージャスさを出してみました。気に入ってるんですよ」

本誌デザイナー 福原



横断歩道は手を上げてGO！

福原「最近バイクで事故りそうになったのでドライバーのみなさん気をつけてくださいね」

本誌スタッフ 橋本

橋本「ネコが好きなんですけどウチのマンションでは飼っちゃいけないんですよ。ネコ欲しい～」

オレ達ネコ達大集号



本誌編集長 木村

ときめき１号



木村「アンバランスが好きなんですよ。わざとフロントが重くなるように作ってみました。ペイントはおんな系オンリーでこだわってます。でも運転したくないなあ」

ライター モーリー

ときめき２号

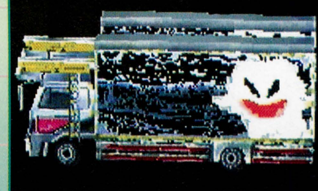


モーリー「ブルーをメインにデザインです。パーツも吟味して組みましたからこれ以上のデコトラはありませんよ。見た目のバランスにも気を配りました」

本誌スタッフ 秋田

秋田「湾岸ミッドナイトと頭文字Ｄを意識し過ぎてたらこうなっちゃいました」

汚婆９改



本誌スタッフ 池



ルンルン号

池「乙女チックなデザインにしてみました。ファンシーさで高速もブッちぎりです」

ヒューマン 片寄泰匡さん

広報宣伝カー



片寄「赤が好きなんですよ。だから赤系のパーツ＆電飾でまとめてみました。燃える男っぽいでしょう。ちなみにヒューマンの営業車はみんなデコトラです。（ウソ）」

コラム 「デコトラ」のここんトコがいーです

最初、『デコトラ』のタイトルとシステムを聞いたときには現物を見るまで頭の中から離れなかった。おそらく、読者の方々もこの未知のソフトと出会うまで様々な妄想を膨らませたことだろう。さらにリリースするメーカーはヒューマン。『ヒューマングランプリ』でレースゲームのツボは心得ているだけにどんな内容になるのか楽しみにしていた。そしてプレイに至るわけだが…。

それは今までのレースゲームとは一線を画するモノだった。『ヒューマングランプリ』という先入観があった僕は良い意味で思いっきり期待を裏切られた。このゲームには本来必要不可欠なチューンやマシンセッティング（デコレーションは別として）という要素はない。それでいてレースゲームとして成り立っている。それはなぜか？　必要不可欠な要素が逆にないからだと思う。それによりバトルの『駆け引き』がよりいっそう現実味を帯びる。パワーの差ではなく、もっとメンタルな部分で勝敗が左右されるのだ。一般車の流れを読んだり、パスされそうな走行車線をブロック…。こちらが先行していればプレッシャーもかかる。相手はゴール直前まで執拗に食らいついてくる。それらをすべてクリアし、ゴール地点へ到着した瞬間、レースゲームの『爽快感』と『達成感』が押し寄せる！　バトルいうのは本来こういうものなのだ!!

概念にとらわれない発想が新しいレースゲームの方向性を生んだ『デコトラ』。そこには真のバトルが息づいている。

げーむじんレビューEX

機動戦士ガンダム　ギレンの野望

SS　発売中

◆バンダイ
◆6800円
◆戦略シミュレーション
◆1人プレイ



僕らの一年戦争

モビルスーツを操り、いくつもの戦場を駆け抜けたレビル将軍。これはその将軍と共に戦った少年の記録である。

V作戦発動！



レビル将軍の命令により、V作戦とか呼ばれるモビルスーツの開発プロジェクトが開始されたらしい。詳しくはよくわからないけど何人ものパイロットが部隊から外されて、MSに乗るため待機しているようだ。僕（ユウ少尉）たち、フィリップ少尉とサマナ曹長の3人もルナツーから離れ、ジャブローで待機するよう命令を受けた。いったいどんなMSが開発されるのだろうか。



⬅V作戦を発動するレビル将軍。しかし、本当は、自分がMSに乗ってみたいだけだったりして…

レビル将軍の出撃



ついに連邦軍の新型MSが完成したと聞き、喜んで見に行ったら巨大な戦車もどきがあった。愕然としていたら、さらに追い打ちをかけるように、このガンタンクのパイロットを命じられてしまった。しかもレビル将軍の護衛という仕事まで押し付けられた。どうやらレビル将軍も、このMSに乗って出撃するようだ。おいおい、レビル将軍に何かあったら、連邦軍は負けるぞ。何で大将自ら出撃するんだよ。えっ、背水の陣だって？　あんまり関係ないような気がするけど…。まあ、落ち込んでいても仕方がないので、フィリップ少尉と一緒にレビル将軍の前に立つことにした。前衛として僕とサマナ曹長が、中衛としてフィリップ少尉が就くことに。これはレビル将軍へ攻撃が届かないようにするためだ。ううっ、攻撃をいちばん受けるポジションか。簡単に撃破されそうな気がするぞ。結構不安だらけだが、残念なことに出撃命令が出てしまい、ついにレビル将軍と共にガンタンクでの初陣を飾ることになった。目標はアジアの北京基地。ザクが数機配備されているが、戦車がメインという情報なので、少し安心して作戦に参加した。結果から言うと、北京攻略作戦はあっけないほど簡単に終わってしまった。レビル将軍の的確な指揮のおかげでフライマンタや61式戦車が思ったより戦果を上げたことと、ガンタンクの火力の前に、ザクが簡単に破れたためである。結構強いじゃないか、これ。相手の攻撃が届かない場所から攻撃できるもんなー。

ハワイ攻略作戦



北京を攻略した頃、また新しいMSが完成した。今度はガンキャノンと呼ばれるやつで、肩にはキャノン砲を装備している。性能的にもガンタンクより上で、宇宙空間でも運用できるそうだ。ガンタンクも宇宙で使えると技術者は言っているが、誰があんな戦車もどきで宇宙を飛びたがるのだろうか。それはともかく、レビル将軍がガンキャノンに乗り換えたため、僕らも機体を乗り換えることになった。レビル将軍護衛の利点である。しかし、レビル将軍の操縦は見事なもので少なくとも僕よりは上であった。伊達に年はとっていないということだろうか。確かにこれなら、下手に戦艦に乗って出撃するより、生存率は高いような気がする。結構安心してお供をすることができそうな感じである。それはさておき、北京に続いて、ハワイを攻撃することにした僕たちは、ペガサスに乗ってハワイへと向かった。ハワイには潜水艦が配備されていたため、敵の全滅を断念し、本拠地の制圧を試みるが、土地が狭いため、思ったよりも身動きが取れなかった。レビル将軍がいるために、余計攻撃を受けたが、高い耐久性のおかげで、撃破されずに済み、ハワイを制圧できた。

プロトガンダム起動



ついに高性能MSが完成した。その名はプロトガンダム。残念ながら一機しか作れないため、レビル将軍の専用機となった。ちぇっ。しかし、このプロトガンダムに乗ってからのレビル将軍は人が変わったように最前線へと赴くようになった。ザクなど足下にも及ばない性能なので、戦闘はほぼ一方的な展開となり、なんだかレビル将軍の高笑いが聞こえてきそうだった。この前も、潜水艦に1人で攻撃を挑むという無謀なことを行い、これを撃破するほどであった。地上だと僕たちが守りきれない時もあるため、とりあえず宇宙に上がることになった。



⬅ザク程度が相手なら、戦闘はほぼ一方的な勝利となる。基地の奪回などもあっという間にできるぞ

戦いのさなか、レビル将軍はニュータイプに覚醒する

ギレンとの戦い



宇宙では、ジオン側の大規模な部隊がルナツーに向かって侵攻していた。サイド4辺りの小競り合いから、おおきな戦闘に発展してしまったようだ。戦闘はルナツー付近まで近づいていた。レビル将軍は喜んで出撃し、敵の戦艦に対して攻撃を仕掛けていった。宇宙では艦船の集中砲火を避けるため、先に戦艦から攻撃するのは悪い考えではない。レビル将軍もそこまで考えているんだと思ったら、そうじゃなかった。そのグワジンには、なんとギレンが乗っていたのだ。いきなり大将同士の戦いが始まった。もっともMSに乗っている分、レビル将軍のほうが有利で、グワジンを破壊することに成功する。しかし、ギレンには逃げられてしまった。



⬆どちらかというと、ザクに乗ったドズルと戦わせたい

オデッサ奪回



ルナツー付近の安全を確保した後、再び地上に戻ったレビル将軍は、カルフォルニア、ニューヨークと次々に攻略していった。ザク程度が相手なら束になっても勝てないことが判っているため、積極的に戦うのは構わないけど、いい加減疲れてきた。そろそろ休ませてほしいと思っていたら、今度はオデッサを奪回すると言い出した。大丈夫か？　いくらなんでもオデッサは敵にとって地上でいちばん重要な基地のはず。敵の数も半端じゃないぞ…。あっ、ダメだ。完全に力に酔いしれている。そろそろ、別部隊に転属させてもらいたくなってきた。いくらガンダムが優秀でもこうも戦い続けるのはけっこう厳しいのに。とりあえずニューヨークからペガサス級を打ち上げてもらい、ジャブロー付近に降下することになったが、その途中で敵のHLVと交戦した。どうやらジオン側もオデッサの防備を始めたようである。そう思っていたら、いきなりレビル将軍が大気圏に突入してしまった。ザク程度ならなんとかなるとはいえ、無茶するなあー。寿命が縮まったぞ。まあ、そのおかげでジャブロー付近に無事降下できたけど…。ジャブローでの戦いが始まると、エルランがスパイだと発覚したり、マ・クベが核ミサイルを発射しようとするなど、大騒ぎだった。しかし僕は忘れない。相手が核を使うと脅した時のニヤリと笑ったレビル将軍の顔を。

ニュータイプへの覚醒



カルフォルニアについたホワイトベース隊をレビル将軍は突然解散させてしまった。どうやらプロトガンダムでは物足りなくなったらしく、ガンダムに乗り換えるつもりだ。また、エースパイロットのアムロ曹長に、プロトガンダムを与えて、一緒に行動するように指示をしていた。うーむ、レビル将軍が良い機体に乗って生存率が上がるのは嬉しいが何か違うような気もする。そもそも、彼らのような優秀なパイロットがいるなら、僕はいらないんじゃ？　と思っていたが、再び一緒に来るように言われた。どうやらカイ軍曹を使うつもりだったらしいが、逃げ出してしまったため、その代わりだそうである。なんだかなー。とりあえず地上での最後の拠点、キリマンジャロを攻略し、宇宙に上がった僕たちはついに赤い彗星シャアと戦うことになった。といっても、乗っているMSがザクでは所詮ガンダムの敵ではない。特にこちらにはニュータイプのアムロがついているから大丈夫と思っていたら、突然レビル将軍が「私にも見える！」などとわめき、2人の戦いの間に入っていった。…どうやら、ニュータイプに覚醒したらしい。困った将軍である。無事にシャアは撃退できたが、今後にかなりの不安を残した戦いであった。

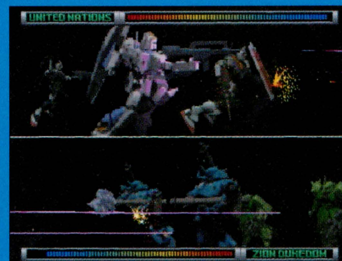


➡ニュータイプに目覚めた将軍が、ニュータイプの研究をしないわけないのであった

新型MS入手



ついにレビル将軍はニュータイプ用のMSを開発してしまった。なんとかに刃物のような気がしてきたが、ジオン側も新型のMS、MAを投入してきたため、バランスは取れていると納得することにした。それに伴い、アムロ曹長はガンダムに、僕はプロトガンダムに乗ることになり、レビル小隊は今や連邦軍最強の小隊となっていた。さらに護衛の一部部隊がジムスナイパーとなった時点で、レビル将軍の進撃をジオン軍が止めることは不可能となっていた。



⬅これでニュータイプになったセイラさんが加われば、ニュータイプ小隊となっていたところである

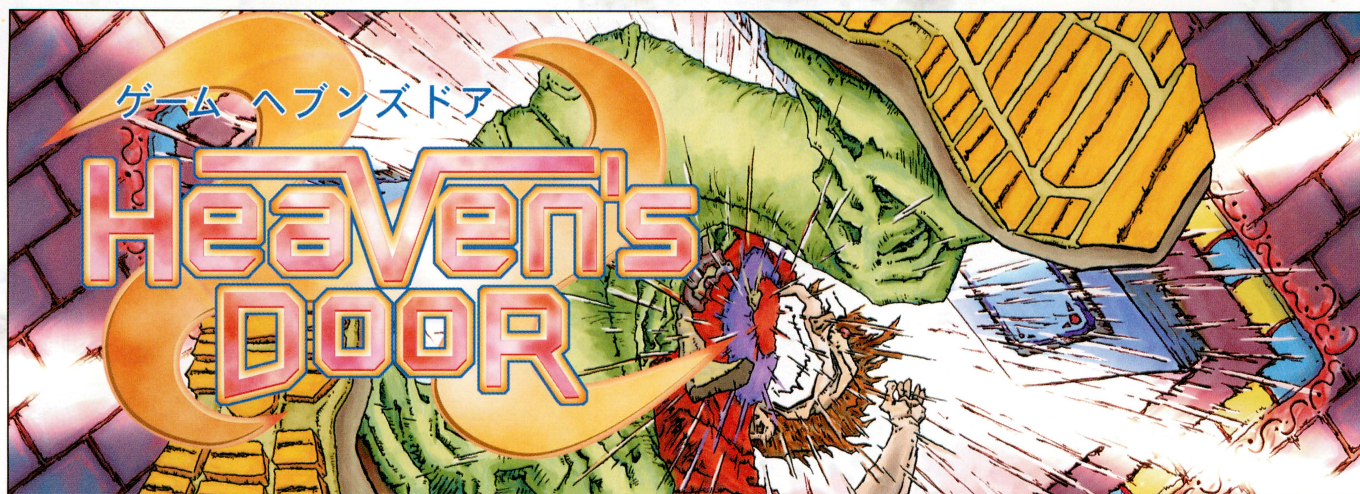
レビル将軍の最後



最後の最後でつけが回ってきたらしい。ここまでの無理な開発は全て諜報費をケチって行われていたことを僕は後で聞かされた。そのため、サイド3であんなものに諜報部が気がつかなかったのは誰のせいでもない。全ては一瞬の出来事だった。サイド3から放たれた光の矢は、レビル将軍の旗艦と和平交渉に来たグレートデギンを飲み込んでいった。僕たちは直撃は免れたが、気がついたときには病院であった。そしてそこで弔い合戦によって連邦側が勝利したことを聞かされた…。

REVIEWER 関根博寿

というわけで、レビル将軍をMSに乗せて戦わせるという試みを護衛として一緒に行動したパイロットから見た感じで紹介してみました。途中でレビル将軍が壊れていきますが、気にしないでください（笑）。
これと同じことが、ネオ・ジオンのキャスバル総帥でやることができます。楽しいのでお試しください。



脳内エンドルフィンとα波が出まくって、生きながらにしてヘヴン（天国）に行った心地になるようなハマりゲームを紹介するコーナー。心して読めば、ヘヴンへと通じるドアが見えるはず！

今回のヘブン

XI [sái]

サイコロを転がし、サイの目分以上のサイコロを揃えるアクションパズルゲーム。

歴代の名作『テトリス』や『上海』をも超える中毒性を有している。



6月18日 PS	◆SCE◆4800円
	◆パズル◆1～4人プレイ

1st DOOR 最も古く、最も新しきもの

小悪魔の誘惑

人類が最初に発明した遊び道具、それがサイコロです。もちろん最初は今のような正立方体の形ではなく、棒の側面に印を付けた簡単な物。サイコロの主な役割はゲーム中の乱数発生器でした。が、20世紀の終わりに近づいたとき、まったく新しい遊び方が生まれました。



ヤツに注意

⬅小悪魔の「AQUI」。可愛らしい外見だが、多くの者の睡眠時間を奪っているだろう

小悪魔を操ってフィールド内のサイコロの目を揃える。ものすごくシンプルなルールに聞こえますが、それはごく表面的な問題。かつて全世界をブームに陥れた数々の名作のように、本当のおもしろさは見た目だけではわからないものなのです。頭ではわかっていても、思うように操れないサイコロの目。人の欲を巧みに利用した得点システム。1人から5人まで遊ぶことができる多彩なモードなどなど、小悪魔たちの誘惑とも思える仕掛けが隠されているのです。



⬆画面写真だけでは、何がおもしろいのか不明なのも過去のハマリゲームと共通

勧誘のポイント

1. 片手で遊べる簡単操作

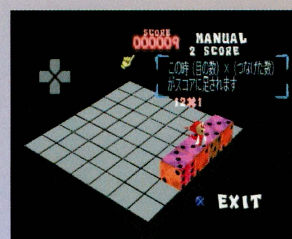
「最近のゲームは操作が複雑」、「こんなコマンド覚えられないよ」、そんな言葉とは一切無縁の簡単操作。モード選択画面ではボタンも使用するが、ゲーム中の操作は方向キーだけでOK。難しくぶ厚い説明書に苦しめられた、か弱き者たちへの救いのようだ。



⬅サイコロがどのように動くのか考える。急がば回れか？

2. シンプルだが計算されたルール

サイコロの目の小さい数字は、比較的簡単に揃えることができる。逆に大きい数字を揃えようとすると、それなりの手間と場所とサイコロが必要になる。質で勝負するか量で勝負するか、プレイヤーの性格が問われる。欲深き者は、その欲によって苦しむのだ。



⬅高得点への秘訣はチェインにある。足場も残しておけ！

3. 多彩なモードで多い日も安心！

『XI [sái]』には全部で4つの遊べるモードがある。1人用として、「トライアル」と「パズル」、対戦用として2人用の「バトル」と、5人対戦の「ウォーズ」がある。「トライアル」には、動くスペースがなくなるまでの「エンドレス」と3分間という時間制限内のある「リミテッド」に分かれる。各モードに独特のコツがあるので新鮮な気持ちで遊べるぞ。

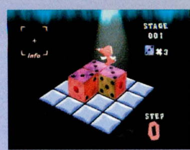


バトルモード

⬅消したサイコロの目の権利を奪い合うモード。2、3の低い目は奪い合いになるだろう

パズルモード

➡全100問が用意されたパズルモード。性質の異なったサイコロも登場する。歯ごたえ十分！



2nd DOOR
高みを目指す者たちへ

最も遊ぶ回数が多いと思われる1人用の「トライアル」と「パズル」には、自分の腕前に応じたささやかな報酬が用意されています。このゲームを発売日当日に買い、すでにヘヴンのドアをくぐっている者たちには当たり前の事柄だと思いますが、まだドアをくぐっていない不幸な者たちのため、改めて紹介しておきましょう。

これらのおまけをすでに修得している者もいることでしょうが、これはあくまで1つの通過点にすぎません。さらなる高みを見いだすため、例えば「サイコロから落ちないようにする」、「6の目しか消さない」、「チェインが途切れたらやり直す」、など自分に厳しい枷をしてみるのもいいでしょう。そうすればいつの日か悟りにも似た境地に達するはずです。そして、あなたのプレイは、見た者に感動を与えるレベルにまでなっていることでしょう。

XI バリューシステム

目指せ「XXX」!

トライアルモードのゲームオーバー時に表示される3文字のアルファベットは、「XIバリューモード」の規定に従って、そのプレイ内容を評価したもの。下の表にある3つの項目が評価基準になっている。究極の目標は、エンドレスでの「XXX」だ！



⬆チェインを極めれば自ずと全ての評価はアップする。5、6のチェインを狙え

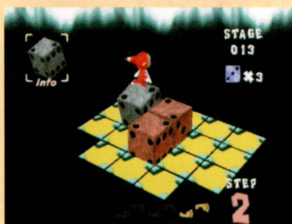
	スコア	MAXチェイン数	MAXチェインスコア
X	?	?	?
A	50,000	30	500
B	10,000	10	250
C	1,000	5	100

PUZZLEモード エクセレント！

答えはひとつじゃない！

パズルモードの画面右上には攻略のヒントが表示されている。が、問題によっては、攻略のヒントとは違った解答方法もある。

しかも、別の解答方法は、設定されたステップ数よりも短いステップでクリアできるのだ。この場合、クリアした時のかけ声が「EXCELLENT」に変わり、クリアマークにも星が飾られる。全100問をクリアして油断していた者は、ただちにすべての問題を再チェックしよう！



⬅例えば13問目で3ではなく、2を狙えば…

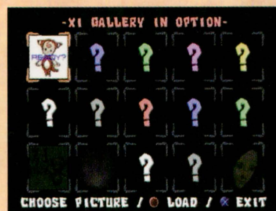


➡このように1つ少ないステップでクリアだ！

XI ギャラリー

すべての絵を集めよう

ある条件を満たすことで入手できるグラフィックは、オプションモードでフィールドの壁紙として使うことができる。その種類は全部で15種類。入手の詳しい条件は下の表の通り。絵の番号はギャラリーモードの左から右に上段1〜5、中段6〜10、下段11〜15となっている。すべての絵を揃えて、やっと人並みかな？



⬅コレクション欲も刺激する心憎いおまけだ

絵の位置	獲得条件
1〜10	パズルモードで10問クリア毎に
11	トライアルモードのエンドレスでスコアのトップになる
12	トライアルモードのエンドレスでレベルのトップになる
13	トライアルモードのタイムリミテッドでスコアのトップになる
14	MAXチェイン数のトップになる
15	トライアルモードのタイムリミテッドでMAXチェインスコアのトップになる

3rd DOOR
多くの者をヘブンへ誘え

サイコロの目を動かすクセを飲み込むまでが難しいと思われるが、その敷居を越えてしまえばそこにはヘヴンが待っている。この素晴らしさを、より多くの者に伝え、互いに切磋琢磨するライバルにするのだ。もし、ライバルを得ることができれば、あとは1プレイ交代で競い、時には共に知恵を絞り合えば、互いの腕前は上達し、より多くの喜びを得ることができるだろう。

サイコロというありふれた素材と天才的なアイデアが融合して生まれたこのゲームは、老若男女、洋の東西を問わずに名作として人々に愛されるだろう。複雑なシステムよりもシンプルなシステムの方が、応用が効き、遊びの幅を広げやすいのだ。このゲームに出会えた幸運に感謝し、この世のヘブンを満喫するが良い…。



⬆サイコロと共に睡眠時間も消えていく…



お告げ シンプルかつエンドレス これがヘブンの道なり

■構成・文／廣木克哉
■イラスト／タキザワ マサカツ

GAME OLD SCHOOL

永久不変の名作あり!! Vol.1

ハードの進化、技術力の向上によって、めざましい進歩を遂げているゲームソフト。しかし、おもしろいゲームは時代に左右されずいつの時代でもおもしろい。そんな名作ゲームを紹介するのがこの新コーナーだ。第1回目に選んだのは『ナムコアンソロジー1』。

ナムコアンソロジー1

PS ナムコ／5800円／発売中／1～2人プレイ

好評の『ナムコミュージアム』シリーズに続き、家庭用ゲームの名作を集めた新シリーズ『ナムコアンソロジー』シリーズが登場。オリジナルでも、美麗なグラフィックで生まれ変わったアレンジモードでも、そのゲームのおもしろさはまったく変わっていない。その昔ハマった人もまた熱くなれる名作ぞろいだ。

MAKER'S VOICE

『スターラスター』、『レッスルボール』を始めとする、家庭用"あの"名作がついに復活。昔の姿そのままの"オリジナル"とプレイステーションならではの"アレンジ"の2種類で、4本のゲームがお楽しみいただけます。

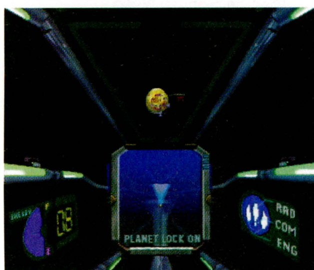
『スターラスター』の緊迫感はいまだに新鮮!

スターラスター

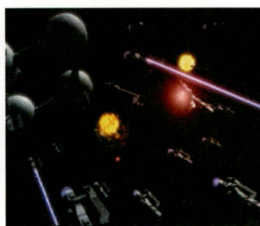
すべてのゲーム要素をパッケージ!

発売当初は、その斬新なゲームシステム、特殊な操作感覚のため、プレイヤーを戸惑わせたものだが、その後、じわじわとその深いゲーム性が口コミで伝わり、以降のゲームに大きな影響を与えた『スターラスター』。

シミュレーション、アクションシューティング、アドベンチャー他、色々なジャンルの良いところを上手く盛り込んだソフトだ。



↑敵の暗黒惑星を発見するため、惑星を回って必要なアイテムを手に入れていく


←アレンジモードには、ムービーも収録されている

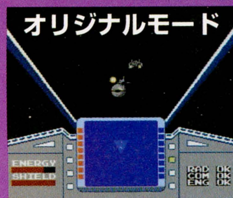
敵を攻撃している間にも、他の敵が惑星や基地を攻撃してくる。それだけに的確な判断が必要となってくるのだ。素早く敵を倒して危険な状態にある惑星を救いに行くか、戦闘を中断して基地に戻り、ダメージを受けた自機を修理するか、それはプレイヤーのキミの手にかかっている。ワープ時やレーダーで敵を捜すときの浮遊感は、このソフト独自のもの。



独特の浮遊感がたまらない!!

グラフィックだけじゃない アレンジモードの充実度!

『スターラスター』のアレンジモードで大きく変わったのは、色分けによって敵や味方の高さがわかるようになったこと。赤ならガイアより上。青ならガイアより下。黄色になったら同じ高さ。ほかの3本のソフトもグラフィックが向上しただけでなく、より遊びやすく改良されている。



←平面的でありながらも情報が整理されている

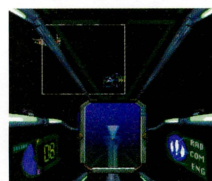


←色の変化で自機の状態がさらに見やすくなった

コックピットから見える果てしない宇宙!

プレイヤーが乗り込む高機動戦闘機ガイア。マップモードのレーダーディスプレイでの戦略なども含めて、すべてコックピット内でゲームが進行していく。ゲームクリア後、経過時間などの成績に応じてランクが決められるので最後まで気を抜けないぞ。アレンジモードには敵の暗黒惑星やバッツーラ撃退のためのアイテムを完成させるためのモードも収録。隠しコックピットもある。


←基地ではガイアの修理、補給のほか、ビーム、シールドなどのパワーアップもできる


←アレンジモードでは敵がポリゴンで描かれ、より迫力のある戦闘が楽しめる

POINT

戦闘をしていながらも、攻撃されて赤くなった惑星を見てはハラハラ。画面の中にある小宇宙を守る使命に燃えた。プレイ中にこれだけ緊迫感を持続して体験させてくれるソフトは、今でも数える程しかない。

覇王の大陸

SLG初心者にもおすすめの遊びやすさ

どんどん難解になっていく戦闘シミュレーションゲームが増えてきたころ、あえて数値やメッセージなどを控えめにし、グラフィックで処理した『覇王の大陸』。

それによって戦略のおもしろさが強調され、シミュレーションゲームが苦手な人でも手軽に遊べるソフトが誕生した。ファミコンで武将たちの表情などがアニメーションすることも話題になった。



⬆戦略モードでゲームが進行する。アレンジモードでは全土46ヵ国に増えた



⬅土地や産業、人口を伸ばす「国造り」が重要

三国志の時代に、全土統一を果たすのがこのゲームの目的だ。命令書の数だけコマンドを実行できる。国土の開発、軍備の整備などをバランスよく行い、戦闘に勝つことで国を自分のものにしていく。

アレンジモードでは選べる君主も12人と、5人も増えているので、色々な君主で挑戦してみよう。



⬅陣形を選び戦闘開始。それぞれの行動を決めていく

劉表軍 紀霊 体
董卓軍 董卓 体

相手を罵倒するか捨て身でいくか!

⬅武将の武力が高ければ、この一騎討ちで不利な戦局も挽回できる

POINT

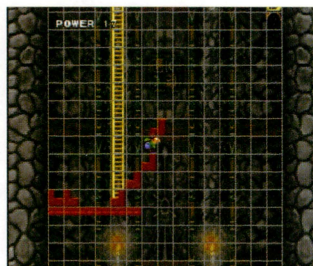
遊びやすさはオリジナルのまま、4本のソフトの中で、グラフィック、システムとも大幅にアレンジされたのがこのソフト。他国から同盟を求められるなどのイベントも追加されている。

バベルの塔

「ツボ」の取り方がクリアのポイント!

ソフトの容量も増え、どんどん価格が高騰していった時代に、3900円という破格なお値段でシンプルでいながら良質なソフトを提供する39シリーズの1本として登場した『バベルの塔』。

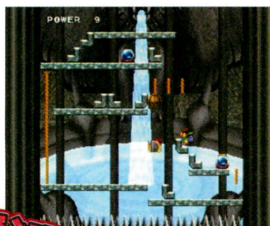
落ちものパズルとは違い、主人公がブロックを動かして出口までの道を作っていくというもの。使用するブロックはL字型のもの1種類のみ。それの向きを変えたり、落としたり、積み重ねて階段を作ったりして道を作っていく。



⬆オリジナルでは背景にマス目があったが、アレンジモードではボタンひとつで表示有り無しの切り替えができる

これが簡単そうでいて、なかなか奥が深い。時間制限はないのでゆっくり考える時間はあるが、主人公がブロックを持ち上げるパワー（回数）に制限があるので、的確な場所にブロックを置かなければならない。

敵が出現するステージでは、ブロックで閉じ込めたり、ブロックで攻撃したりすることも必要だ。



⬅主人公の左側にある古文書これを取るといいことが…

秘密の「古文書」とは!?



⬅ブロックを作って落とす敵もいる

POINT

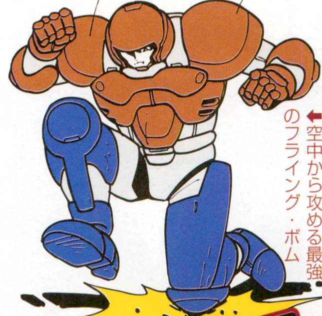
邪道ではあるが、パワーが1個増えるアイテム「ツボ」の出現場所にいて、パワーを増やすのも手。半ずらし置きテクニック、上級の「裏バベル」も健在。基本テクを駆使すれば全面クリアも可能だ。

■構成・文／舘野英昭

レッスルボール

ファウル規制なしだからプレイが熱い!

メガドライブソフト後期の作品。出荷本数が少なかったこともあって、幻の名作ソフトとして人気が高い『レッスルボール』。フットボールゲームに、格闘技のおもしろさを加えたファウル無用のスポーツゲームだ。タックルから繰り出される技は体系によっても変わってくるが、アレンジモードで16種類もある。格闘中心のプレイが熱い。

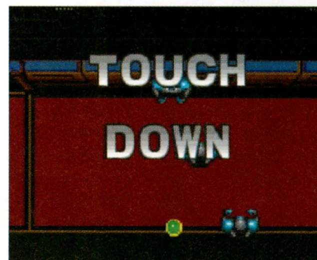


⬅空中から攻める最強のフライング・ボム

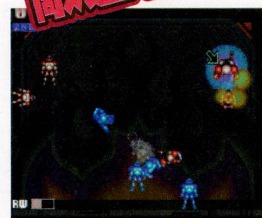
タックル技で敵選手を攻撃!



⬅カーソルを点滅させればタックルの威力も増大



⬆タッチダウンすれば3ポイント奪取。最後まで決着がつかないときは、バトルロイヤルで勝負を決める



⬅純粋にタックル技だけを楽しめるモードもある

POINT

タックルでボールを奪えなけりゃ、力づくでも奪ってやるというプレイヤーの心理をうまくついた作品。最弱のナムコスターズも登場。オリジナル同様アレンジモードにも隠しチームが存在する。

ゲーム棟梁のてやんでェべらんめェ



名が売れたゲームにばかりにとびつくなんざぁ、いまどき流行らねえぜ！　よっしゃ、とびきり活きのいいゲームをこの俺様が自信を持って紹介してやるとするかっ！

其ノ壱

てめぇの目はフシアナか！



PS　アイディアファクトリー/9月発売予定/5800円/1人プレイ

ファンタジー世界を舞台にした国盗りシミュレーションゲーム『スペクトラルフォース』の第2弾だ！　見た目が変わっただけじゃねぇ、中味のほうもいい味出してるぜぃ！



総勢200人以上のキャラが織りなす国盗りSLG！

一番の魅力は、その独特な世界観と強烈な個性を持ったキャラクターたちだ。舞台となるネバーランドは40勢力が覇権を争っている。

20種近くの種族が覇権争い！

ヒロ●今は亡き大魔王ジャネスの娘。父の遺志を次いで大陸の制覇を狙う

グリーザ●聖神コリーアを信仰する「聖光騎士団」の団長。眠れる白獅子と呼ばれる

リトルスノー●ヒロの兄弟ジャドウを配下に持つ。北方の小国を預かる気丈な女王

ラーディウイ●勇者軍の団長。魔王軍との戦いの中で数々の功績をあげた英雄のひとり

大蛇丸●極東の島国ムロマチの城主。独自の文化で侍や忍者などの兵を持っている

アゼレア●ウッドエルフ族の長にして司祭長。魔力に秀でる、森の聖女と呼ばれる

ガイザン●ドゥム戦闘国家の君主。科学を使ってネバーランド全土制覇を狙う

仲間との出会い、別れを経てネバーランド完全制覇を目指せ！

200人いる武将たちは、それぞれにエピソードやドラマが設定されている。戦場で出会ったときの会話やイベントで、意外な人物同士の友好関係などがわかる。声優さんのしゃべりにも注目！

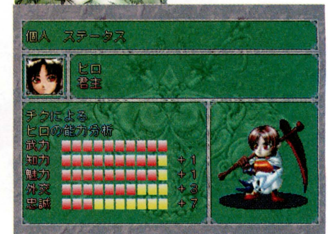




⬆エルフ、魔族、カエル兵、ネコ兵のほか、天使や悪魔など20種近くの兵がそれぞれの国から全土制覇をめざしていく



⬆プレイヤーは今回、6人の中から選んでスタートできる。データを重ねていくと、40ヵ国全部の国が選べるようになる



⬆今回、各武将のステイタスが表示されるようになった。ちなみにこのヒロは、初めから選択することはできない

必殺技ムービーは60種以上!!

武将・兵種によって違う多彩な戦闘が楽しめる！

ゲームは、外交や攻略を行う戦略と、隣接した国へ攻撃を仕掛けて城を取り合う戦闘で構成されている。

説得によって、敵の武将個人に対して引き抜きをすることができる。好みのキャラクターを仲間にすることも楽しみのひとつ。武力が高いキャラを引き抜けばそれだけ敵の戦力を弱めることができる。その分、武将についた自国の兵も増えるといいことづくめ。

戦闘は５人対５人で勝ち抜き戦を行う。相手武将の戦力を考えて武将を選んでいく。作戦を決め陣形を決定して戦闘開始だ。前作での武将は、陣形を決めて最大1000人対1000人の兵士を戦わせるという指揮官の役割しか持っていなかった。ところがこの『２』では武将がAI（人工知能）によって制御されるようになったので、戦場の状況、知力や武力などによっていろいろなアクシデントも発生するようになったのだ。

それぞれの武将が持つ必殺技の前には派手なムービーが入る。迫力を増したエフェクトも圧巻！

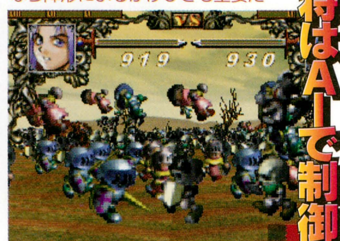


⬅戦闘に勝ったら城壁を壊し、城攻め。今回は攻城シーンも追加



⬆武将同士がなんらかの関わりを持っていると、戦闘前に会話が楽しめる。もしかすると運命の出会いがあるかも

武将はAIで制御



⬇季節によっても変わる天候や地形で戦況も変わる。武力が五分と五分なら陣形によるかけひきも重要だ

マルチフェイズ・マルチシナリオ採用でさらに波乱含みのストーリーが展開！

前作ではフェイズ制によって、２月に人事、３月に戦闘と、月ごとに行動が決められていた。これを年ごとに内政コマンドの回数が変わるように変更することで、より戦略性を増したものになった。

ネバーランドを司る三柱の神の一人、大魔王ジャネスが倒されたことによって勃発したネバーランド大戦。本作では前作をもとにして新キャラを追加、新たなシナリオが書き加えられている。

クリア時のメンバーによって結末が変わるマルチシナリオを採用している。



⬆プレイしやすいと好評だったフェイズ制を、戦略を立てる楽しみが増えたマルチフェイズ制に改良。さらに今回は隣接する国すべてが内政の対象となっている



⬆前作での謎も明らかになってくる。緻密な設定のもとに作られた世界を大いに楽しもう

神々の使いアイラとは!?



⬆神々の使いとして転生し、尖兵「アイラ」となり翼戦士たちの聖域へ降り立ったのは、新生魔王軍の将、ヒロの母親だった。この実の母と娘の戦いはあるのか…

戦闘シーンが大幅に強化（パワーアップ）

優れたゲーム性のわりには戦闘がさみしい。…という声があったかどうかはわからないが、戦闘シーンはグラフィック、システムともに驚くほどゴージャスに変身を遂げた。前作と比較してみよう。

＜前作＞　＜本作＞

作戦&陣形





作戦追加！

⬆陣形決定の前に「作戦」が加えられた。陣形は４種に区分

必殺技





迫力UP！

⬆20％以上種類が増えた必殺技は、派手な演出で迫力満点！

通常戦闘





3D表現！

⬆ドットの兵もなかなかカワイかったが、リアルな3DCGに！

どうでいまいったか！　次回も楽しみにしてくれい！

■構成・文／舘野英昭　■タイトルイラスト／成田保宏

任天道場 NINTEN-DOJYO

ミヨウ、アンボウ、ヤッテミヨウ

今月のソフト
F-ZERO X（N64）
Dr.MARIO（SFC）
ZOOっと一緒（SFC）

ニンテンドウパワーからN64まで、任天堂の情報を幅広く網羅する「任天道場」。そう、任天堂の情報なら、ここを読めば大丈夫。

エフゼロ エックス F-ZERO X

7月14日予定 N64 ◆任天堂◆5800円◆振動パック対応 ◆レース◆1〜4人 同時プレイ可能



⬆音楽、世界観、キャラクターと、どれをとっても最高レベルのレースゲーム

SFC時代から根強いファンを持つ『F-ZERO』が、ついに満を持してN64に登場！ N64版は、画質のクオリティが向上し、速さを視覚的に体感できるだけでなく、マシンとコースの大幅な追加、最大4人までの同時プレーが可能などのパワーアップが計られている。また、F-1よりも速いからF-ZEROと言うだけあって、その辺のレースゲームとは速さが全然違う。1000kmなんて日常茶飯事。その上、今回も舞台が近未来のせいか、パイプの中を高速で360度グルグルと回転しながら走ったり、逆にパイプの外側にへばりつくようにして走ったりするなど、ジェットコースター好きでも思わず、胸で十字を切っちゃうような、ムチャなコースが続出（虚弱体質な人は3D酔いしないようにね！）。そして、熱いタイムアタック野郎が大満足な、やり込めるモードも多数用意。3Dスティックの使いすぎで親指が痛くなるまでやり込めるので、本体を持っていない人は、これを機に購入しても、ソンはないハズ。

こんなに遊べる！超最速の近未来レース徹底ガイド

TIME ATTACK タイムアタック

その名の通り、タイムを競い合うモード。自分の過去の走りと同じ動きをする「ゴースト」マシンを（要設定）走らせることができる。



⬅練習用にゴーストと競い合うと上達するよ

GP RACE グランプリ

マシン、クラスを設定し、6コース構成のカップを走る1人用モード。完走者にはポイントが与えられ、合計点で優勝者を競い合う。



➡マシンの調整が優勝への近道だ

DEATH RACE デスレース

自分以外のマシンを、サイド、スピンアタックなどの攻撃を駆使して、いかに早く破壊できるか競うサバイバルモード。すべての敵を撃沈するまで、何周でも周れるが、タイムアタック要素が強いので（最初からブースターが使える）早いうちに決着をつけておきたい。操作に慣れるまでが難しいけど…。

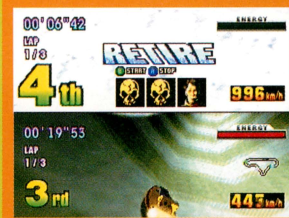


⬆➡指がつりそうだけどR、Zボタンを駆使して攻撃だ！

VS MODE 対戦モード

2〜4人まで、画面分割で同時対戦ができるモード。このモードのみ、コースアウトなどでリタイヤをしても、他のプレイヤーを邪魔することができるスロットが登場（オプションで設定）。ライバルキャラクターの顔を揃えれば、レースに参加できなくとも、ポイントを離されることがない。





⬆ドリフトターンやスライドターンなどのテクニックを使い分けて、ぶっちぎりのトップを狙いたいもの

隠し要素ってやっぱりあるのかな？

ゲームの起動直後、マシン選択場面を見ると、な、な、何と!! 6台しかマシンが使えないではありませんか。画面にはまだマシンがあるのに…。でもね、特定の条件を満たせば、使えるんです。えっ、条件？ ノンノン、まだ内緒。またまた眠れない夜が続きそうですな。

⬇カップも最初は3つだけど、これも特定条件を満たせばコースが増えるらしい



Dr.MARIO

名作パズルゲームがついに書き換えスタート!!

書き換え中 NP	◆任天堂◆3,000円◆書き換え中
	◆1～2人同時プレイ可能　※要SFメモリカセット

「カンタン・タノシイ・ムキニナル」のキャッチコピーで、ファミコンやゲームボーイで人気を博した『Dr. マリオ』が、書き換えスタート！ ルールはカンタン。Dr.マリオが投げる3色のカプセルを、同色のウィルスといっしょに4つ組み合わせて、画面上のウィルスを一掃するだけ。これなら、普段ゲームをやらない人でもすぐに遊べるね。また、書き換え版ではCPUと対戦できるなど、パワーアップが施されているので、友達との対戦に向けて練習、練習！



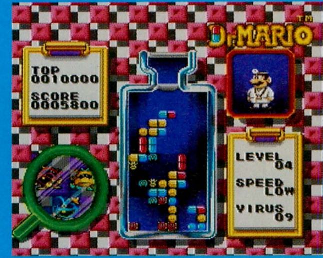
⬅ルールの単純さとは裏腹に、結構難しい！

CPU戦ができる!!



⬆設定画面で、CPUの強さを調節できるので、自分の腕と相談しながら遊ぼう

おなじみ1人プレイも



⬆限界に挑戦するべく、1人で延々とプレイできるモード。後半がキツイ

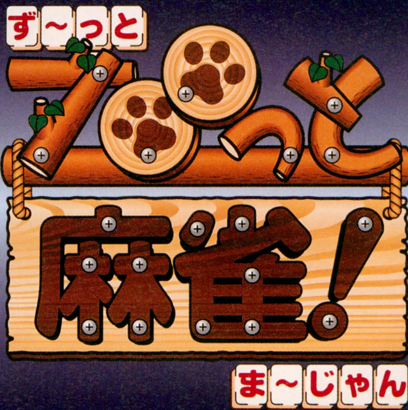
2人プレイでも遊べるよ



⬆書き換え版で付け加えられた、対戦モード。なぜ今までなかったのか不思議

知恵を絞ってウィルスをやっつけよう！

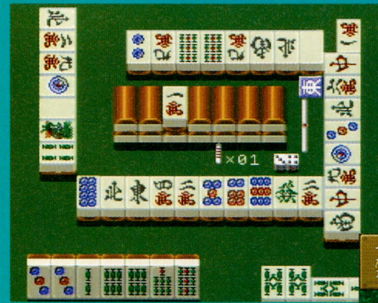




麻雀勝負で、麻雀大王を滅ぼそう

書き換え中 NP	◆任天堂◆3000円◆書き換え中◆テーブル
	◆1人プレイ◆※要SFメモリカセット

かわいい動物キャラといっしょに麻雀が打てる、名作『ZOOっと麻雀！』。しかし名作なのに一見、地味なこのゲーム。でも実は結構本格派。フリー対局では、打てば打つほど、自分の打ち筋をキャラに覚えさせることができ、打ち筋を研究できちゃう。また、ストーリーモードでは、動物たちが麻雀大王から村を救うべく、麻雀勝負で平和を取り戻していく話が楽しめる。動物たちとタッグを組み、条件（2匹で1、2位など）をクリアしないと先に進まない。腕に自信がないと負けちゃう！ めちゃくちゃプレイするしかない？



⬆フリー対局で、好みの雀士をつくって、友達と対戦もできちゃうよ



⬆選べるモードが豊富だから、末永く遊べるハズ



➡悪を倒すべく、麻雀勝負を挑む主人公。なぜ麻雀で悪が滅びるかは永遠のナゾだ

アナタは動物語を理解していますか？



「おいらの体が汚されていくブヒ」

陵辱、恥辱小説の登場人物のようなセリフでも、動物が言うとさわやかだから怖い



「麻雀もこの子も私にとっては大切なのよ」

腹を痛めて産んだ子供と麻雀を、同等に捕らえる彼女。破綻した夫婦生活…なのか？



「こんなものでも鳴いておかんといかんのか!!」

どんな状況下でも鳴き飛ばす姿は、まさに『哭きの竜』。でも、後悔するなら鳴くな



PUBLIC INFORMATION SECTION RECOMMEND

GAME PROMOTION

広報激奨ソフト35

「どの新作を買ったらいいかなあ？」新作ゲーム購入を悩んでいるそこのキミ！　悩む前に広報さんに聞け！　どんなライターよりも自社商品のウリを熟知し、日々PR活動に余念のない広報さんこそ最良のナビゲーターだ。贈る側の熱意からゲームを買ってもいいはずだ！　もし騙されたと思ったらハガキくれ！

ENTRY-01

テーマホスピタル

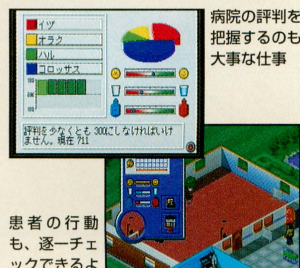
■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■PS■発売中
■5800円■病院経営シミュレーション



今度は、病院経営で西へ東へ大奔走!?

『テーマパーク』シリーズ最新作。あのブルフロッグ社制作の『テーマホスピタル』がPSに登場。ブラックユーモアたっぷりの珍病、奇病が盛りだくさん。もちろん悪徳経営をするのも、天使のように優しい病院にするのも、プレイヤー次第。儲けに撤してプレイしていると、新聞にスクープされちゃうことも…。ブルフロッグのダークなギャグをアナタはどこまで理解できるのか？　お楽しみに。　(担当/岡田)

（編集部より）医療スタッフの雇用や解雇、研究費用の運用など、病院経営の裏側まで楽しめて、飽きない一本。



病院の評判を把握するのも大事な仕事

患者の行動も、逐一チェックできるよ

やっぱり、入院するより病院経営だよね！

ENTRY-02

蒼天の白き神の座 ～GREAT PEAK～

■SCE■PS■7月16日発売予定
■5800円■登山シミュレーション



白山の頂点を目指す、登山シミュレーション

8000m級の山頂を目指し、プレイヤーが登山隊長となって隊員を指揮する、登山シミュレーション。雪崩や落石、吹雪などの大自然に立ち向かい、凍傷や高山病を克服しながら登頂を目指します。始めは頼りない隊員たちも、経験を積むことで一流のクライマーへと成長。初登頂、単独、厳冬期など登り方によってもらえるアワードが変化。オンラインマニュアル、用語データベースも搭載して初心者もフォローしています。　(担当/チョモランさや)

（編集部より）山の男でなくても楽しめそうな要素が盛りだくさん。必見！



まっさらな山肌でルートを見つける

いつ起きるかわからない、自然との戦い



山に憧れる人に必ず満足してもらえる一本!!

ENTRY-03

リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

■SNK■PS■発売中
■5800円/限定版6800円■格闘アクション



PSオリジナルの餓狼伝説は、新要素満載!!

PSオリジナルの餓狼伝説がついに誕生です！　主人公は新キャラのアルフレッド！　総勢21名プラス謎のボスキャラによる新たな物語が展開される。必見のムービーはサンライズ制作によるデジタルアニメーション！　必殺技が1ボタンでも出せるので、初心者でも熱いバトルが堪能できる！　超必殺技や潜在能力が出し放題の練習モードなどなど、盛りだくさんに遊べるお得なソフトです!!　(担当/梅本)

（編集部より）2ラインバトルから1ラインバトルに変更されるなど、システム面でもパワーアップしています！



決めろっ！ファイナルインパクト!!



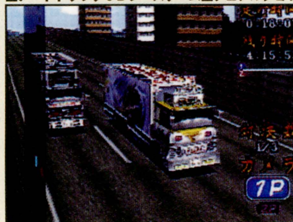
ハイクオリティなムービーは必見です！

プロフィールやボイスを楽しむモードも有り。

ENTRY-04

爆走 デコトラ伝説 ～男一匹夢街道～

■ヒューマン■PS■発売中■5800円
■アートトラック3Dレースゲーム■デュアルショック



トラック野郎の血がたぎる、爆走レース登場!!

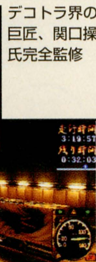
レースゲームは数あれど、シンプル操作でここまで熱くなれるのは、この『爆走デコトラ伝説　～男一匹夢街道～』だけ。「デュアルショック」から伝わる走行中の振動が、まるで実車さながらの迫力を演出！　4つもゲームモードがあり、ゲーム中に流れる「演歌」がプレイを熱くさせます。　(担当/島村)

（編集部より）タイトルが『デコトラ伝説』というだけあって、自分のマシンに好きなデザインを施せるのも魅力的。巷を走るトラックに負けないような「濃い」デザインで爆走しよう！



デコトラ界の巨匠、関口操氏完全監修

秘技！　スリップストリームだ!!



とりあえず一度だけでもやってみて。ハマるよ。

ENTRY-05

ときめきの放課後 ～ねっ★クイズしよ♥～

■コナミ■PS■7月16日発売予定
■5800円■ドラマティッククイズ



今度は、クイズで「ときめき」しましょ

サンプル版をプレイするまでは、恥ずかしながら「クイズでしょ？」と思っていました。いざ、プレイしてみると、「ときめき～」本編よりもドキドキするじゃないですか!!　衝撃です。単なるパラメータ上げの作業ではなく、本当の自分の実力で女の子と仲良くなるという感覚が、こんなに燃えるものだなんて。広報担当としては、簡単に「クイズゲーム」などと言って欲しくありませんね。まさしく「ときめき」ワールドです!!　(担当/関口)

（編集部）何と！　下校時に良雄と帰れるんです。チェックだチェック!!



全キャラ描き下ろし！　カワイイでしょ

新シナリオなのでイベント満載です！



「クイズゲーム」なんて気安く言わないで～!!



ENTRY-06

花火

■魔法株式会社■PS■7月16日発売予定■4800円
■ストーリーシミュレーション■デュアルショック



面白さ爆発！ 創れる花火は一千億!!

楽しくてたまらない、花火ゲームがこの夏大ヒット！ 簡単操作で無限の花火、創って創って打ち上げろ！ やってみたら、閃光と爆音が飛び出してくる、世界初の花火ゲームがついに登場。主人公であるピエロが、花火師のいなくなったテーマパークを救うために大活躍。テーマパークに隠されている、花火の材料である「星」を集めて、組み合わせれば、美しい花火が完成。快感・感激花火ショーで各エリアのボスをうならせろ！ （担当/柳井）

（編集部より）虹、シャボン花火も、パーツを選ぶだけで創れます。必見！



君の花火が夜空を切り裂く

壮大な光と音の乱舞！

この夏は花火！スイカを食べるヒマもないぞ！



ENTRY-07

センチメンタルジャーニー

■バンプレスト■PS■7月23日発売予定
■6800円■恋愛ボードゲーム



センチのキャラがボードゲームで帰って来た!!

『センチメンタルグラフティ』のヒロインたちが、かわいいプチキャラになって、日本中を駆け巡る恋愛ボードゲーム。コマを進めながら、好きなヒロインを旅行に誘い、相手の好感度を高めていくのが目的。1人プレイもよし、カードを駆使して友達の旅行を邪魔するのもよし。ただし、一番怖いのが、お邪魔キャラの花子さん。彼女に捕まると災難が降りかかるので、要注意！ ひと味違う『センチメンタルジャーニー』をお楽しみに。 （担当/鈴木）

（編集部より）キャラデザインはここまひ氏。甲斐氏とは違う魅力がある。



各マスには色々なイベントが…

プチキャラといえど、声優は従来同様!!

HP//www.Senti-j.comにアクセスして下さい。



ENTRY-08

新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち

■ガイナックス■PS■6800円
■7月23日発売予定■アドベンチャー麻雀



麻雀ゲームになってもサービス、サービス!!

『新世紀エヴァンゲリオン』・『ふしぎの海のナディア』・『トップをねらえ！』といった人気アニメ作品のキャラクター達が一同に会し、まったく新しい物語を繰り広げていく麻雀ゲーム。もちろんストーリーを手掛けるのが、これらの作品を世に送り出したガイナックスの豪華スタッフ陣とくれば、作品に対する期待は否応なしに膨らむというモノ。まさにファン（ガイナックス）によるファンの皆様方に捧げる一本となっています。 （担当/加藤）

（編集部より）各キャラの立場で進行するADVパートなど、見所いっぱい。



新感覚のアドベンチャー麻雀です

大会出場を決意するシンジの目的は？

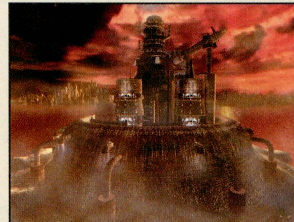
3作品のキャラ達が時代・時空を越えて集う。



ENTRY-09

オーバーブラッド2

■リバーヒルソフト■PS■7月23日発売予定
■6800円■3Dアクティブアドベンチャー



さらにリアルになった世界を堪能できるADV

『オーバーブラッド2』では『WAS』というオリジナル新システムで自由な世界観を実現。走りたい時に走り、登りたい所を登り、撃ちたい方向に弾を撃つ。まるで（自分が）ゲームの世界に存在するかのように、自由に遊べます。もちろん映像の美しさ、ドラマチックなシナリオ、臨場感たっぷりのサウンドなど最高レベルを追求しています。『オーバーブラッド2』は、おもしろさてんこ盛りの3Dアクティブアドベンチャー・ゲームです。 （担当/原）

（編集部より）データ量が前作の8倍とあって、キャラの動きがよりリアル。



陰謀が渦巻くイーストエッジが舞台

多彩なアイテムを駆使して進むのだ

遊び方は様々、遊ばなきゃ面白さは判りません



ENTRY-10

スターオーシャン セカンドストーリー

■エニックス■PS■7月30日発売予定
■6800円■RPG



待ちに待った超大作RPGいよいよ登場！

エニックスが社運をかけてお薦めする『スターオーシャン セカンドストーリー』。前作から比べて、世界観、ストーリー、戦闘、システムなどのすべてがパワーアップした最高自信作です。目の肥えたユーザーでも「あっ」と驚く映像や内容が盛りだくさん。また、他ジャンルの作品にハマった人、またはハマっている人でも、必ず夢中になれること間違いなしです！ 50以上のエンディングやダブルヒーローシステム、プライベートアクションなどなど、この枠内では語り尽くせない、大作RPGです。 （担当/吉川）



ドラマチックなストーリーが展開される

主人公選択によって展開が変わります

世紀の傑作、絶対損しません。ちょい大袈裟？



ENTRY-11

アンジェリーク デュエット

■光栄■PS・SS■7月30日発売予定
■7800円■シミュレーション



今度は、ロザリアで守護聖様とラブラブ♥

シリーズファンの方にも、やったことのない人にも、すべての女のコにオススメなのが、この『アンジェリーク デュエット』。グラフィックも音声も全部新作なうえ、ライバルキャラだったロザリアでプレイができるようになりました。アンジェとロザリアの友情にも注目してくださいね。ロザリアでの恋愛エンディングも、もちろんあります。守護聖様とのデートの種類が増えたり、お手紙をやりとりしたりなど、まさに決定版です。 （広報/矢澤）

（編集部より）アルバムモードで、守護聖様との思い出もつづれます♥



お部屋で守護聖様に、飲み物も出せます

アニメも全部新作！ これはOPアニメ

アルバムつきでいつでも絵が見られますc



ENTRY-12 秘密結社Q

■ライトスタッフ■PS■7月30日発売予定
■5800円■シミュレーション



業界初!? 悪の手先になって正義を滅ぼせ!!

仮想新東京を舞台とした、プレイヤーが善良な市民に、様々な悪さをする悪役シミュレーションゲーム登場!? 第1話では幼稚園バスをジャックするシナリオとなっており（怪し〜）今までのゲームにはないシナリオが続々出るぞ。笑いあり、感動あり、そして…？特撮ファン・ヒーローファン、怪人ファンよ、このゲームで日頃のうっぷんを晴らすのだ！　（担当/山田）

（編集部より）セリフ1つをとってみても、ヒーロー物好きならニヤリとしてしまう。シミュレーション部分もやりごたえ十分。



悪の組織の新人として、悪事を重ねよう

戦闘シーンも、ヒーロー物みたいな雰囲気

なんといっても悪・悪・悪これにつきます。



ENTRY-13 私立ジャスティス学園

■カプコン■PS■98年7月23日発売予定
■6800円■熱血青春バラエティ



私立ジャスティス学園PSにて開校!!

PSに熱血高校が開校！　血と汗と涙が織りなす青春絵巻は君を虜にして離さないっ！そうだ、闘いの扉を開くのは君自身なのだ！　信じる者のため、愛する者のため、正義のため、真実のため…大切な者を守るための熱き想いを拳にのせて、決めろ、完全燃焼アタック！　オレとオマエで心を合わせて、愛と友情のツープラトン！　PSオリジナルキャラにシミュレーションモードとオリジナル要素も満載。燃えるぜ！　（担当/秋浜）

（編集部より）シミュレーションモードだけでも、十分遊びごたえアリ！



学園生活をエンジョイ。熱血青春日記も

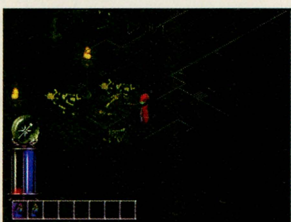
決めろ！　愛と友情のツープラトン！

とにかくこの夏はジャスティスで燃えろ!!



ENTRY-14 DIABLO

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■PS
■7月9日発売予定■5800円■RPG



全世界で愛されたRPG、ついにPSに移植

パソコンで絶大な人気を誇る、RPG『DIABLO』がついにPSに登場！　ゲーム内容と育てたキャラクターが別々にセーブできるから、友達の家で気軽に一緒に冒険できます！　パソコンがなくて、今まで『DIABLO』ができなかったアナタも、これでみんなの話題に遅れないでOKですね。また、完全移植プラスアルファの完全日本語訳版なので、私みたいに英語が苦手な人でもバッチリ楽しめますよ。（担当/岡田）

（編集部より）通信を利用した多人数でのプレイはできないけれど、ダークな雰囲気は十分堪能できるハズ!!



ダンジョンに入る前に情報を得ておこう

バックストーリーで世界観も味わえる

今年の夏は「DIABLO」を極めましょう！



ENTRY-15 影牢～刻命館真章～

■テクモ■PS■7月23日発売予定
■5800円■トラップバトル



少女が100人の魂を集めたとき、何が起こるのか？

「悪をプレイする」という逆転の発想から生まれた残虐な（？）トラップゲーム、あの『刻命館』がパワーアップして帰って来た！　既存のゲームとは一線を画した、衝撃のトラップシーンは今回も健在。トラップによる連鎖攻撃「トラップコンボ」で自分の館に進入し、襲いかかる相手を次から次へと殺戮していく爽快感はなんともいえません。100人の人間の魂を集めたその先に君を待つのは？　（担当/市川）

（編集部より）衝撃の前作からはや2年。今度は100の魂を集めると、何かが起こるとか。また眠れぬ夜が続く？



トラップを駆使して人間を倒すのだ！

殺された人間の無惨な姿がたまらない…

とにかく一度プレイしてみてよ。ハマるから。



ENTRY-16 ザ・ドラッグストア ～マツモトキヨシでお買いもの！～

■ヒューマン■PS■8月6日発売予定
■5800円■薬局経営シミュレーション



今度はドラッグストアを経営しよう！

『ザ・コンビニ』シリーズ第3弾。今度の舞台は、あの「マツモトキヨシ」でお馴染みの、ドラッグストア。オリジナル商品を開発したり、有名人とCM契約をしたりなど、新要素・イベントが満載。注目は、お客や従業員と話せば話すほど会話の内容が変わること。それにより様々なイベントが起こり、展開が変化するため楽しめる。「マツキヨ」とタイアップのため、あの名曲（？）も流せるよ。（担当/島村）

（編集部より）女の子御用達ドラッグストア「マツモトキヨシ」を経営できるSLG。彼女と一緒にプレイしよう。



楽々プレイのオートモードもあるよ

立地条件や営業時間も大事なポイント

「会話」が命！マツモトキヨシでお買い物だ。



ENTRY-17 メリーメント・キャリング・キャラバン

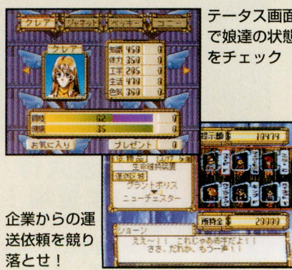
■イマディオ■PS■8月6日発売予定
■5800円■シミュレーション



四姉妹を育てながら、事業を発展させよう

「交易」と「育成」のバランスが絶妙な、ドラマティックSLGの登場です。プレイヤーは四人の娘の父親となり、生活資金を「交易」で稼ぎながら娘たちを育成していきます。育てる娘たちは、頭が良くて家族の母親代わりでもある長女のクレア、活発でお父さん子の次女ジャネット、メカ好きでちょっと変わった三女ベッキー、口が悪くて生意気な四女コニーの個性的な四姉妹です。お楽しみに。　（担当/高橋）

（編集部より）自分の住む植民星を、惑星最強にしつつ、娘たちを幸せにするのが目標。父親って、ホント大変。



テータス画面で娘達の状態をチェック

企業からの運送依頼を競り落とせ！

娘達を立派に成長させてあげてください。





ENTRY-18

川のぬし釣り ～秘境を求めて～

■パックインソフト■PS■8月20日発売予定
■4800円■ほのぼの釣りRPG■デュアルショック



幻のぬしを探しに、あなたも旅に出ませんか？

『ぬし釣り』シリーズの歴史は古い！昔は、この異色釣りRPGのファンであることを胸を張って言える人は少なかったかも知れませんが、もう『ぬし釣り』はゲームブランドとしてしっかり認知されています。ノスタルジーあふれる、ほのぼのしたグラフィックとストーリー。幻のぬしを釣り上げる旅の中で触れ合う自然と動物たち。ゲームが子供に悪影響を与えると批判される現代に一石を投じるハートフルなゲームなのだあ!!　（担当/まさ斎藤）

（編集部より）根強い人気の『ぬし釣り』シリーズ。一度遊んでみては？



クマだってこんなにかわいいんだから

水中画面になれば魚との格闘がスタート

他の釣りゲーとは、少し違ってすごく面白い。



ENTRY-19

ドキドキプリティリーグ 熱血乙女青春記

■エクシング■PS■8月27日発売予定
■5800円■育成シミュレーション



嬉し恥ずかしの女子野球部で監督しませんか？

学園物のゲームは数あれど、1つの競技を舞台にした育成シミュレーションは、そう多くはありません。この『ドキドキプリティリーグ』では、プレイヤーであるあなたが、女子野球部の監督として個性豊かな14名の部員を指導し、女子高校野球の日本一を目指します。内容は、平日に練習をして休日に試合をするのが基本ですが、休日に試合だけをしていると、彼女たちとのイベントがあまり発生しません。時には、彼女たちのスケジュールに自由行動を入れて、気になる部員とのイベントを発生させましょう。　（担当/飯田）



ケガに注意して練習しよう

赤いリボンが目印の新入生の「水無月」

恋と部活が両立できるかはあなた次第です。



ENTRY-20

Echo Night （エコーナイト）

■フロムソフトウェア■PS■8月発売予定
■5800円■3Dリアルタイムアドベンチャー



時空を超えた謎に迫るリアルタイムADV

24年前に消息不明になったはずの、客船オルフェウス号を舞台に繰り広げられるADV。プレイヤーは主人公リチャード・オズモンドとなり、船内をリアルタイムで移動しながら2つの石の伝説、そしてロックウェル一族にまつわる謎を解き明かしてゆく。美しいグラフィックと重厚なストーリーで描かれたこの作品は、ゲーム内でも現実同様に時間が流れているなど「より現実に近い空間の再現」をコンセプトに制作されています。　（担当/米川）

（編集部より）重厚な雰囲気のリアルタイムアドベンチャー。



魂たちが映し出す追憶の世界

超リアルに再現された3D空間

初心者も最期まで超ドキドキで楽しめちゃう!!



ENTRY-21

GTA （グランドセフトオート）

■シスコンエンタテイメント■PS■8月27日発売予定
■6800円■バイオレンスカーアクション



何でもアリ（？）な、暴走レーシングゲーム

20種類以上を越える車を自由に乗り換え、警察とのスリリングなカーチェイスや、拳銃、マシンガン、火炎放射器、ロケットランチャーなど豊富な武器で警察と銃撃戦、敵対組織との抗争と主人公は限りなく街中を大暴れできます！　プレイヤーのストレス解消や、快楽への欲望をすべてかなえることができますよ!!　（担当/清水）

（編集部より）「洋ゲー」だけあって、日本人では絶対思い付かないような豪快なアイディアに満ちあふれた作品。純粋に（ストレス発散だけでなく）楽しめることうけあいです。



戦車で街を暴走！　破壊！

火炎放射器を使って警察と衝突！

笑っちゃいけないけど笑っちゃう問題作です。



ENTRY-22

メタルギア ソリッド

■コナミ■PS■9月3日発売予定
■6800円■アクションアドベンチャー



小島秀夫氏の原点とも呼べる、名作が満を期して登場

着々と完成に近づいている『メタルギアソリッド』。アクションゲームでありながら、小島作品らしい緻密な世界観と人間ドラマが、まるで小説や映画を見た後のような感動を呼びます。『スナッチャー』、『ポリスノーツ』といったADVで定評のあるテーマ性やメッセージ性は、ジャンルが変わってもしっかり表現されています。発売が待ち遠しい皆様、『パワプロ'98』に体験版が同梱されているので、ぜひとも体験してくださいね。　（担当/服部）

（編集部より）敵の目をかいくぐり、任務を遂行するアクションゲーム。



映画のオープニングのような、映像です

まもなく体験版がプレイできるぞ！

遊んだ後に何かが心に残る。そんな作品です。



ENTRY-23

シミュレーションRPGツクール

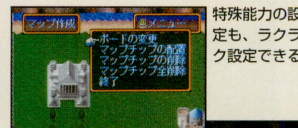
■アスキー■PS■9月発売予定
■5800円■シミュレーションRPG作成ソフト



既存のゲームに飽き足らない人はコレにキマリ

ツクール最新作『シミュレーションRPGツクール』では、自分だけのキャラクター作りをより楽しんでもらいたいと思い、細かに設定できるエディタを用意しました。「職業エディタ」では、特殊能力として「スキル」が設定できたり、転職のパターンなどを作ったりすることができます。また、オリジナルの顔グラフィックが作れる「顔エディター」も、もちろん用意してあります!!　お楽しみに。　（担当/池端）

（編集部より）世界に一つだけの、マイゲームがつくりたいあなた。夏休みはこれで、決まったも同然でしょう!!



特殊能力の設定も、ラクラク設定できる

自分の作ったキャラクターで遊べるよ

グラフィックはツクールシリーズ最高の出来！



ENTRY-24

BRAVE FENCER 武蔵伝

■スクウェア■PS■7月16日発売予定
■6800円■アクションRPG■デュアルショック



スクウェアの期待の新作、この夏発売!!

『サガ』、『聖剣伝説』シリーズなどでおなじみのスクウェアから、この夏、新シリーズ『BRAVE FENCER 武蔵伝』が登場します。この武蔵伝、ただのアクションRPGじゃありません。CGのクオリティの高さは言うまでもなく、「斬る、飛ぶ」などのアクションも豊富。さらに敵の特殊能力まで吸収して使えちゃうんです。それだけでもスゴイのに、『FF Ⅷ』の体験版もついてくるというじゃありませんか！　こんな贅沢ができるのはスクウェアだけです!!　君はどちらのゲームから遊ぶ？

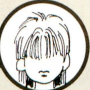
（げーむじん編集部代筆）



二刀流を駆使して迫る敵をなぎ倒せ!!

ドラマティックなRPG部分にも注目

夏は「BRAVE FENCER 武蔵伝」でキマリだね！



G.A.M.E PROMOTION

ENTRY-25

Knight&Baby

■TAMSOFT■PS■今夏発売予定
■未定■コミュニケーションRPG



子供から女の子まで、みんなで楽しめるRPG

『ナイトアンドベイビー』は１人の少年と、ある怪物の赤ん坊の成長と交流を描く物語です。難解なシステムや、エグい設定なんて全然ナシな、すっきり系のRPGなんです。フル３Ｄ、ハイエンドでありながら、「あたたかさ」のある世界で「味」のあるドラマがあなたを待っています。常に本物を求めるあなた、そしてメンドーなゲームから遠ざかってしまっているあなたのためにも、このゲームを知って、ぜひプレイほしいです。　（担当/田村）

（編集部より）ほのぼのの雰囲気が、誰からにも受けいられそうなRPG。



謎だらけのBABY。でもカワイイ！

圧巻の臨場感で戦闘はスリル満点

女性を部屋に呼べるRPGです。イケイケ!!



G.A.M.E PROMOTION

ENTRY-26

黒い瞳のノア
～Clelgrls Fantasm～

■ガスト■PS■今秋発売予定
■5800円■RPG■デュアルショック



自分らしくプレイできる、自由度の高いRPG

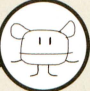
このゲームのおもしろさはなんと言っても自由度の高さ。目的は魔神を倒して、幼なじみのディスティーンを救うことだけれど、そこに至るまでのストーリーは、プレイヤーの選択しだいで自由に変化させることができます。例えば「あの街で情報を得よう」とか「旅費がないから仕事しよう」など、模索することで様々なストーリー展開を見られるわけです。また戦闘シーンでは、100数種の魔法と50種の召喚キャラを組み合わせて攻撃！　敵に応じて戦略（魔法の組み合わせなど）を練ることができます。　（担当/松林）



旅で出会うキャラがイベントのカギとなる

魔法は街で買う他、戦闘でも入手可能

召喚キャラ集めがハマリ度を盛りあげそう。

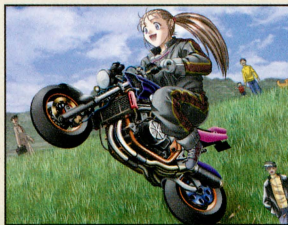


G.A.M.E PROMOTION

ENTRY-27

Code R

■クインテット■SS■7月9日発売予定
■6800円■恋愛&レースアドベンチャー



走り屋の日常を体験できる？　一味違うADV

走り屋たちのドラマを描いたアドベンチャーゲーム。プレイヤーは主人公・坂本哲也となり、彼の住む田舎町で、走り屋としての日々を体験する。その生活の中で出会う人とのふれあいや、走り屋たちとの戦いを通じて、恋愛や友情を知り、自分を取り巻く秘密を解き明かしていく。走りを磨き、知名度を上げることで、８人のヒロインとの関係を深めていけるのも魅力。また、コミックのように再現されるレースリプレイは必見です。　（担当/山崎）

（編集部より）ヒロイン、謎解き、レースと盛りだくさんな内容で楽しめます。



リプレイにはライバルの心理描写も！

ハイレゾグラフィックは最高にきれい！

秘密も満載。ただのレースゲームじゃないぞ！



G.A.M.E PROMOTION

ENTRY-28

探偵神宮寺三郎
夢の終わりに

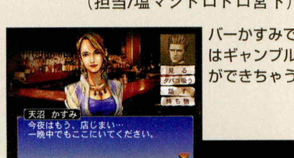
■データイースト■SS■7月9日発売予定
■5800円■ハードボイルドアドベンチャー



ハードボイルドな魅力満載の推理ADVゲーム

なんと言っても寺田克也氏入魂の、シッブ～イ神宮寺がイカス～ッ！　って感じです。オープニングから、今まで見たこともない演出で、プレイヤーのハートをキャッチ！　４人の主人公からプレイヤーを選べるザッピングシステムも搭載。それぞれ違う視点から見たストーリーが展開されます！　またプレイヤー自らが謎を解く推理システム「D-MODE」で探偵気分！　サターンではメッチャ、ロードが早くて快適プレイをお約束！　サウンドもCD音源のようなリアルさです！

（担当/塩マジドロドロ宮下）



バーかすみではギャンブルができちゃう

悪夢のようなシーン。神宮寺が銃を…!?

息もつかせぬ展開そして…泣きたい貴方に！



G.A.M.E PROMOTION

ENTRY-29

DEEP FEAR

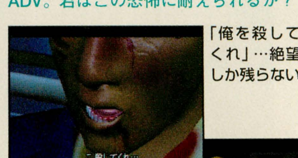
■セガ■SS■7月16日発売予定
■6800円■深海ホラーサスペンス



この夏、セガサターンに恐怖が忍び寄る…

物語はいつも突然に始まる。そしてあっという間に誰も予測し得ない事態に発展していくのだ。小さな雪のひとかけらが大雪崩を起こすように…。
—STORY—21世紀の初頭、米国の官制レーダーが太平洋に落下する「謎の物体」をキャッチした。早速、海軍は最新鋭潜水艦を派遣、調査に向かわせる。回収任務は成功に終わり、新たな航海に旅立とうとしていたその時、突如旋回し、基地に激突する。一体何が起きたというのか…？　（担当/山崎）

（編集部より）夏にピッタリなホラーADV。君はこの恐怖に耐えられるか？



「俺を殺してくれ」…絶望しか残らない

次々にメタモルフォーゼが起こっていく

今夏逃げ場のない絶望がセガサターンに侵入。



G.A.M.E PROMOTION



ENTRY-30 ルナ2エターナルブルー
■角川書店■SS■7月23日発売予定
■6800円■RPG



ファンタジックな雰囲気、華麗なアニメに注目

君は今の人生に満足しているか？　毎日これといったこともなくダラダラと惰性で生きていないだろうか。そんな自分に嫌気がさしている君は『ルナ2エターナルブルー』シロ！　主人公ヒイロのひたむきで純粋な、そしてヒロイン、ルーシアの心の葛藤に立ち向かう気高き姿を見て涙せよ!!　どんな映画や小説でも得ることのできない満足感、充実感がここにある。今夏絶対にプレイせよ!!　（担当/西山）

（編集部より）高画質のアニメシーンや、ストーリー性の高さなど「ルナ～」ファン意外でも楽しめる出来です。



チビキャララの動きにもこだわっています

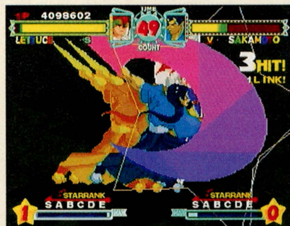


キャラクターのセリフまわしにも注目!!



作り手のこだわりがプレイすればわかるはず！

ENTRY-31 アストラスーパースターズ
■サンソフト■SS■7月30日発売予定
■5800円■空中対戦ボコスカアクション



華麗に、スターらしく戦いましょう

『アストラスーパースターズ』って知ってる？　彼らは世界中から選ばれたスターなので、スターらしく戦わないと体力が残っていても負けちゃうんだって。知ってた？　それに会話の選択によってはエンディングが変わるらしいよ。知ってた？　えっ、知らないの～。そんな人は今、ゲームセンターで稼働中だから遊んでみなさい。あっ、SS版にはオリジナルモードがあるんだよ。見逃せないね！　（担当/今関）

（編集部コメント）サンソフトらしい（？）かわいいキャラが画面いっぱいに大暴れする、格闘アクション。



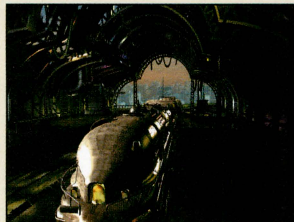
ステキに楽しくかっこよく戦おう！

相手をボコボコにしてストレス発散！



この夏一番いけてるサターンのソフト！

ENTRY-32 バッケンローダー
■セガ■SS■8月6日発売予定
■5800円■タクティカルシミュレーションRPG



スチームパンクファン必見のSLG、サターンに登場

キャラクターデザインに村田蓮爾。特殊メカデザインに竹谷隆之など、超一流スタッフにより、スチームパンクワールドを実現。現代社会に警鐘を与える、もう1つの未来を感じてほしい！　ゲームの要となるシミュレーション部分は、階層構造を持たせたマップにより、高度な戦略性を持っており、ヒット＆アウェイや上方からの攻撃など多彩な戦術が可能だ。戦闘中は3Dモデリングの必殺攻撃がいっそう展開を盛り上げるのだ。　（担当/山崎）

（編集部より）シミュレーションファンも満足な戦略性の高さがポイント。



戦略性の高いタクティカルマッピング



ディオラマと3DのCGの融合を見よ



超豪華スタッフが織りなす世界観を楽しもう。

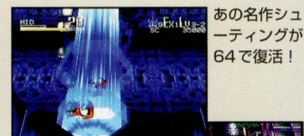
ENTRY-33 STAR SOLDIER VANISHING EARTH
■ハドソン■N64■7月10日発売予定
■6800円■シューティング 振動パック対応



名作『スターソルジャー』がN64で復活だ!!

あの名作シューティング『スターソルジャー』がニンテンドウ64で復活!!　しかも、かつて「16連射」で一世を風靡したあの高橋名人が全面プロデュース！　前作のスピードと爽快感はそのままに、ニンテンドウ64ならではの超美麗なグラフィックと新システムで劇的にパワーアップ。「よける」シューティングではなく「撃つ」シューティングとして懐かしさを越えた新鮮さをお送りします。　（担当/小林）

（編集部より）弾避けSTGが全盛の中、「撃つ」爽快感にこだわったこの作品。シューターは買いでしょ。



あの名作シューティングが64で復活！

高橋名人が全面的にプロデュース！



2分モードは真剣に熱い。目指せ1万コンボ!!

ENTRY-34 チョロQ64
■タカラ■N64■98年7月発売予定
■6800円■レーシング



かわいいけれど、あなどれないRCG!!

『チョロQ64』は、1人でやっても楽しいけれど、多人数でやればさらに楽しい遊びや仕掛けが満載！　例えばコースエディット！　自分で好きなようにコーナーや坂道、水溜まりを設置、保存しておくことができるから、友達への挑戦状として叩き付けることもできる！　やりとりモードで入賞すれば、相手のパーツを奪うこともできる！　口惜しい思いをしたくなければ、Q極テクのローリングスペシャルコーナリングを身につけよう！　（担当/岩崎）

（編集部より）やり込めるゲームなので、大人のあなたもプレイしよう！



前の邪魔な車はアイテムで一発逆転!!

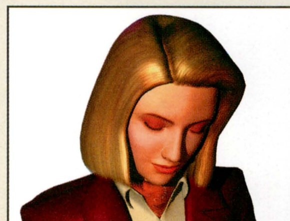


チョロQ初4人対戦は真剣に熱くなる



初回限定カスタマブルチョロQを手に入れよ！

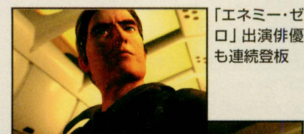
ENTRY-35 Dの食卓2
■ワープ■ドリームキャスト■98年冬発売予定
■5800円■アクションアドベンチャー



ドリームキャストの切り札、ついに始動

ワープの代表作『Dの食卓』から約3年半。世界中が待っていた『Dの食卓2』が、いよいよ今冬登場します。今回、ワープならではの美麗なグラフィックが描き出すのは白の世界。舞台となる永久凍土の地、カナダで繰り広げられる恐怖と感動のストーリーが、フルリアルタイム3DCGで表現されます。プラットフォームは、セガの新ハード「ドリームキャスト」。ワープが求めていた<よりリアルな世界>が今、実現します。　（担当/立澤）

（編集部より）注目の新ハード「ドリームキャスト」と同時発売か？



「エネミー・ゼロ」出演俳優も連続登板

ドリームキャストならではの世界



当社久々の新作「D2」は今冬。お楽しみに!!

近藤敏信の のほほん ゲーム制作日誌

こんどうとしのぶ

飛行船：ヘーゼルナッツ号
ルフィーの奥に見えるのが
飛行船ヘーゼルナッツ級 ラブリーマージ号
ジョニー・レンチの傑作
飛行船の歴史をかえた名機である…
主人公はこの飛行船にのって「プエルコルダン」に
やってくるのだ…

デザイン：近藤敏信
3Dモデリング：斎藤久典

■5月某日■
ポヤッチオを制作中
人間としての生活を送れなかった
為失ったものはあまりに多い…



気が付いたら車検なんてとっくに
切れてるし…





俺のカーライフかえせ!!
どーすんだオレ？
グランツーリスモには我が愛車
「プレッソ」入ってないんだぞ…

いよいよもって『どきどきポヤッチオ』も完成である。
いうなればポヤッチオは既存のRPGへの挑戦であった…。なぜ、RPGの住人達は生活とよべるものをしていないの？ なぜ、プレイヤーに気づいてはくれないの？ なぜ、じいさん天気の話ししかしないの？
その他いっぱいの「なぜ？」…RPGでは当たり前の事と化してしまった総てに…ポヤッチオは真っ正面からぶつかっていったのだ…。
既存のRPGを否定するのではなくて…その先を少し垣間見たかったのだ…。RPGを遊んだ事ある人も無い人も…よければ一度『どきどきポヤッチオ』を遊んでみて欲しい…。
新しい「何か」が、キミをまってるぜ!!

P-SISTERS
ペッタンコ・シスターズ
マリン&リリィ

胸はないけどハートはあるぞ!!
おっきくなったら きっと
セクシーダイナマイッ!!

マリンはやっぱりチョット特別
川背さん引き継いでるからね…
なかなかに純粋なキャラに成長を
とげてうれしい限りである…

ポヤッチオには歌がいっぱい…
素敵な歌・変な歌 etc
野田さんにも間宮さんにも
気に入ってもらえたみたい（?）で
ふたり電車の中で歌っていたそーな…

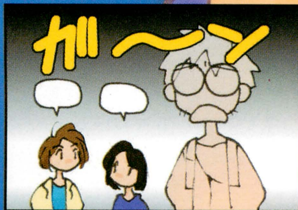
■ 5月某日 ■
キングレコードにて追加分の音録り決行!!
歌も追加して収録したのだが何せ作詞作曲Ｂｙ近藤だったりするからなにかと大変なのだ…



見るに見かねた音楽スタッフの麻生さんが助け船…ピアノで音をおこしてくれるコトに…







近藤敏信オンチ発覚!?
第2の小室の夢あえなく玉砕…
トホホ

■ 5月某日 ■
ポヤッチオ最大のピンチ!?



何せスタッフ９人分のアキ缶の山に対してアパートのアキ缶用のゴミ出しカゴは２つ
捨て切れないのだ…



業界随一のビンボー会社「スタジオ最前線」はこっそり開発ルームのを一般の住居用といつわり借りているのだ…
気分は秘密基地である…わお!!



それよりどーすんだよこのアキ缶の山は…
ひとりでこんなにジュース飲むわけないだろ!!





Toshinobu Kondo
プロフィール

昭和44年9月14日・愛媛県生まれのA型。
キャラデザからドット・企画などマルチにこなすゲームクリエイター。代表作は『海腹川背』『海腹川背・旬』『わいわいワイン村』etc…。
現在は『ポヤッチオ』にかかりきりで趣味のミドルキックもままならない毎日らしい。

げーむじんのココロ

発想力・創造力・企画力
クリエイターのハートの中身



第4回 田中公平

インタビュアー●柴尾英令

PROFILE

★

作曲家。2月14日大阪府生まれ。東京芸術大学音楽部卒業後、ビクター音楽産業に3年間勤務。その後米国ボストンのバークリー音楽学院に2年半留学。帰国後、作・編曲活動をはじめ、数多くの作品を生みだす。

田中公平さんを相手にインタビューするのは非常に緊張する。それというのもインタビュアーの僕（柴尾）がかつて『レナス1』『2』を作った時に、他ならぬ田中さんに作曲をお願いする立場だったからだ。しかも、『2』はまったく売れず、60曲以上作ってもらった田中さんにはたいへん申しわけないことをしているのだ。

数々のヒット曲を生み出す作曲家・田中公平氏の音楽との出会いとは…

――まずは、田中さんと音楽との出会いから始めよう。音楽家というものは、幼い時から先生についてレッスンを続けるものだが…。

田中：習わされるというのが嫌で、ピアノのレッスンは小学生でやめちゃったんですよ。

――それで音楽とは縁のない人生を送っても不思議はない。だが、田中さんはその代わりに歌謡曲やポピュラーソング、クラシックで気にいった曲を自分で弾くようになったのだ。また、当時の4200円という大金で『ワルキューレ』の楽譜を買うなど、まさに音楽三昧の生活を送る。独学で作曲も始め、中学2年生のときには自作のバイオリンコンチェルトで、賞をとってしまったという。

田中：まあ、中学2年生が書いたというだけで、内容なんて関係なしに賞をくれたんですよ。

――と、田中さんは謙遜するのだが…。

田中さんが入学した高校は、大阪でも有数の進学校だった。そんな環境の中、田中さんは高校3年の夏、芸大への進学を決意する。だが、問題があった。田中さんは代々続いた医者の家の長男だったのだ。普通なら、芸大なんてとんでもない！　医学部を目指せと、親に反対されても、おかしくないのだが…。

田中：進歩的な親でね。医者はしんどいからやめとけ。好きなことをやったほうがいいぞと。

1年勉強したぐらいで受かったら苦労した人に申しわけない

――かくして、芸大受験のための本格的な勉強が始まった。努力してガリ勉すれば、東大だって合格できる。だが、どんなに努力しても、受からないのが、芸大というところだ。

芸大合格には、何よりも音楽の才能と幼少の頃からの絶え間ない練習が必要なのだ。

田中さんは毎週日曜日になると、始発の新幹線で上京。芸大の先生のもとをハシゴして、教えを受けた。周囲でクラスメートが受験勉強をしている中、1人で譜面を書き続けた。

田中：さすがに現役の時は、不合格でしたけど、そんなやり方で受かったら、苦労して合格した人に申しわけない（笑）。

――上京して1年、田中さんはみごと合格する。

状況を冷静にとらえ、判断する しっかりしたセルフプロデュース



田中：本当に作曲家になろうと思ったのは、その時です。もし何年も浪人をしていたら、思い直して医者になっていたかもしれない。

──さて、そうやって、合格した芸大だが…。

田中：うちの大学はひどいんですよ。作曲家になろうと思っても、卒業後のフォローはまったくないんだから…。

──卒業後、大学の先生になる友達も多かった。だが、田中さんは作曲家になりたいのであって、先生になりたいわけではなかった。

そんな田中さんのとった選択は…。

田中：ビクター音楽産業に入社したんですよ。レコード会社に入ったら、業界の仕組みがわかると思ったし、3年くらいディレクターをやれば、コネクションもできるかと思って。

レコード会社で過ごした3年間 それが大きく変化したきっかけ

──セルフプロデュースという言葉があるが、目的のために何が必要かを考え、それを実行する。田中さんの半生は、しっかりしたセルフプロデュースに支えられている。

一般の4年生大学卒業予定者に混じり、新卒の採用試験を受けた田中さん。だが、入社後の辞令に驚いた。ディレクターどころか、工場勤務だった。半年の工場勤務後、本社に戻されることになったが、配属先は宣伝部。

その頃はまさにビクターの黄金時代。『カナダからの手紙』、『愛のメモリー』、『しあわせ芝居』、『マドンナたちのララバイ』、そしてピンクレディのヒットの数々。

宣伝担当の田中さんはレコーディングの立ち合いから、放送局に顔を出し、営業とともに演歌のキャンペーンで、はっぴを着て全国を回ったり、販促品を作ったりと、業界のあらゆるところを体験してきた。これが後の作曲家、田中公平の大きな力となるわけである。

田中：そんなことをやっている時、親父が亡くなってしまったんです。作曲家を目指すため、医者になるのをあきらめた息子が、レコード会社でサラリーマンをやっている。

──田中さんの心の中で、「いま」の自分に大きな疑問が生まれた。お父さんが亡くなられたのが8月。次の4月には会社を辞めた。

田中：ビクターには3年と1日いて、退職金は3万円でしたね（笑）。

──ここで、田中さんは人生の賭けにでる。

田中：ぼくはレコード業界を自分の目で見てきました。例えば、ロックが好きで、ロックばかりやっているような人だと、いつか行き詰まることを知ってたんです。

──田中さんは、作曲家をやっていく上で、自分の中に足りないものは何かと考えた。それがジャズの理論だった。ジャズを勉強するためには本場のアメリカに行くしかない！

田中さんはアメリカのバークリー音楽学院に留学する。そして、ここでプロフェッショナルな音楽家になるための徹底的な教育を受ける。また、自分の書いた譜面が、即座に演奏を学ぶ学生の手で、プレイされる環境は大きな刺激になったという。

2年後、日本に帰ってきた田中さんは生活のためホテルでピアノを弾きながら、作曲家の活動をはじめる。

編曲から劇伴（劇場作品伴奏曲）の作曲、コマーシャルソングからアニメや土曜ワイド劇場、あらゆるジャンルの作品を手掛ける。

田中：そのころは4、5人くらいの編成で、ちょっとチープな劇伴の時代だったわけです。もともと僕が得意なのはオーケストラ・アレンジでしょ？　だから、周囲を説得していきました。予算を少しずつ増やしてもらいながら、いい曲を作る。それを聞かせてから、ほら、編成を大きくすれば、こんなに良くなるでしょといって、啓蒙してきたんです。

──さて、はじめてマニア（おたく!?）に作曲家、田中公平の名を認知させたのは、今をときめく庵野秀明監督の作品『トップをねらえ！』だった。それ以降、アニメの世界で田中さんはビッグネームとなっていく。

真のプロフェッショナルになるために 自分に足りないものは何か…？

初めて手掛けたゲーム作品 『ジャストブリード』とは

田中さんは『スーパーマリオ』以来のゲームマニアだ。最近では『バイオハザード2』を裏の裏まで攻略している。ゲームを熟知した作曲家としては、すぎやまこういち先生と双璧をなすと言ってもいいだろう。

そんな田中さんが、ゲームで初めて手掛けた作品はエニックスのファミコンRPG『ジャストブリード』だった。シナリオはカーツ佐藤、キャラクターデザインに高田裕三。

田中：プロジェクトが始まった時は、これは『ドラクエ』と2本立てでいけるすごい作品だからと聞いて…。

──だが、製作期間はどんどん延びていき、やっと完成した時には、時代はスーパーファミコンの時代。ファミコンは過去のハードとなっていた。当時のファミコンとしては健闘した作品だったが、ハードの寿命が終わってしまえば、作品の完成度がどれほど高くても、ヒットすることはありえない。

その後、田中さんのゲーム作品は、ガイナックスが企画した『超攻合神サーディオン』。インタビューアー柴尾の『レナス　古代機械の記憶』と続いていくわけである。田中さんのゲーム作品に関しては、後の囲み記事を見



ていただきたいが、プロの作曲家として、その作品数の多さは、トップクラスだろう。

さて、作曲する上で、アニメなどの劇伴とゲーム音楽の一番の違いはなんだろう？

田中：これはよく聞かれる質問ですね（笑）。アニメや映画の場合は、すでにできている映像に合わせて、曲を付けるんですけど、ゲームの場合は、中身のプログラムや絵より先に音楽ができてることが多いんです。

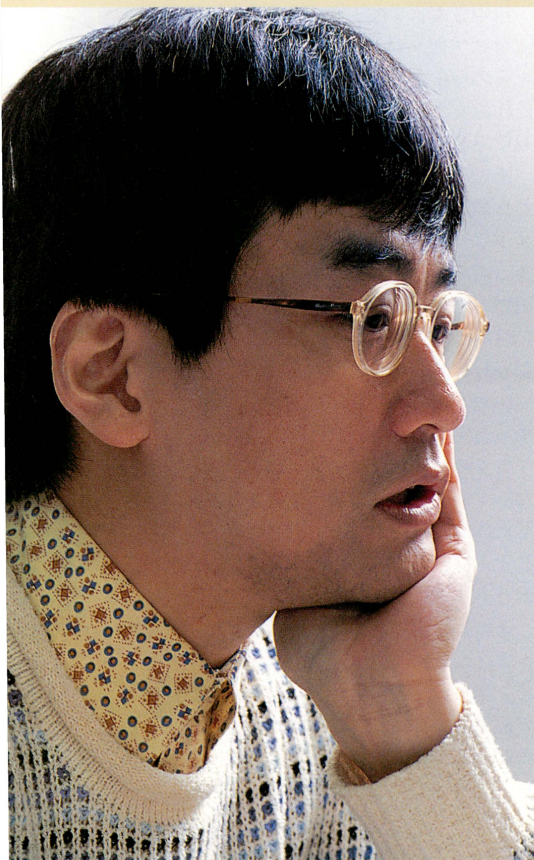
――これは自分も含めて、ちょっぴり言いわけをしたい。もともと作曲家の先生に曲をお願いするときは、完成予定（とは言っても、最初のスケジュールの…）に合わせて、発注するものだ。しかし、ゲームの開発というものは、たいてい遅れるわけで、結果的に、さきにできた曲を聞きながら、グラフィックスやプログラムを作ることになるわけだ。

『檄！ 帝国華撃団』を聴いてスタッフが1つにまとまった

田中：例えば、戦闘のプログラムができる前に、曲ができてるわけですから、ゲームを作る人が、その曲のイメージに合わせて、統一された世界観を作ってくれる。ゲーム音楽にはそういう役目があるんですね。

――うーむ。ありがたいお言葉である。そうやって肯定的に考えていただければ、ゲームの完成が遅れることにも、一分の理がある!?

田中さんはさらにおもしろいことを話してくれた。



サクラ大戦歌謡ショウ、再び…

前回、大好評だった『サクラ大戦』歌謡ショウが、帝国歌劇団第2回『花組』特別公演・つばさ、として8月11日から16日の1週間、東京厚生年金会館においておこなわれる。おなじみの花組声優陣に加え、『サクラ大戦2』の新キャラクター、織姫役の岡本麻弥さん、レニ役の伊倉一恵さんも出演するぞ。総合プロデューサーに広井王子氏、演出に永島直樹氏、そしてもちろん音楽監督は田中公平氏が担当。『サクラ大戦』の夢の世界を、キミも体験してみよう！　詳しいお問い合わせは、キョードー東京：03-3498-9999まで。



⬅今年4月の発売以来、50万本以上を売り上げた『サクラ大戦2』。ゲームの音楽CDも、オリコンチャート10位という快挙だ

田中：最初に広井さんが『サクラ大戦』の企画をセガさんに持っていったとき、あまりピンとこなかったみたいです。太正時代を舞台に女の子が6人出て、袴をはいてるだけで、脱がねぇし、死なねぇし…（笑）。そんなの今までなかったタイプのゲームですから、社内スタッフもうまくイメージできなかったようで、いまいちノリが悪かったんですね。ところが、ちょっと待ってくれって広井さんが言って、僕に発注した主題歌の『檄！　帝国華撃団』とエンディングの『花咲く乙女』を聞かせたんです。そしたら、一瞬にして、みんながまとまってくれた！

――『サクラ』をプレイされた方なら、この言葉の意味をわかっていただけることと思う。曲がゲームのイメージを作ったのである。

田中：広井さんが、あの曲は接着剤になったと言ってくれたのは、うれしかったですね。

――田中さんの目指す作曲の姿勢を聞いてみた。

バーチャルなものは、音楽があって初めて血が通う

田中：一番最初に目指そうとしたのは、曲のデパートだったんですよ。なんでもできて、その道の専門家よりもちょっといいものを作れる作曲家。演歌を注文されたら、普通の演歌の作曲家より、いいものを作りたい。

――しかし、その姿勢も少し変わってきているという。

田中：最近、わりと道が固定化されてきてね。だいたい、アニメとゲームあたりの専門的なジャンルになってきている。だから、いまの私の売りは、切ったら血のでるような音楽ですよ。興奮したり、泣かせたり、人間味を感じたり…、曲を聞いてくれた人の感情にうったえるような音楽ですね。

――田中さんはアニメやゲームといったバーチャルな世界にはそんな音楽が不可欠だという。

田中：実写で、例えば岸壁に高倉健さんが立っていれば、音楽なんかいらない。その映像が強いから、風の音だけで10分だってもちます。でも、アニメやゲームはどんな場面でも音楽がなければ、30秒さえもたない。ディズニーのアニメなんか、あれだけよく動いているのに、音なしで見たら、血が通わなくなりますよ。そこに華やかな曲がついて、やっと血が通うんだと思います。

人に訴えかけるような、切ったら血の出る音楽を目指したい

――画面に向かうユーザーや、視聴者の感情を直接かきたてる音楽。それが田中公平メロディなのだ。ゲーム音楽には音色、チャンネル数、ループ、曲の長さなど、様々な制約がある。その制約の中で、いかに感情にうったえるメロディを作るかが、田中さんの使命なのだ。

田中：まあ、下世話といえば下世話なんだけど（笑）、そういうのって、バーチャルな世界には合ってるんです。

――『サクラ大戦』でいえば、テーマソングの『檄！　帝国華撃団』のメロディを思い出してほしい。心が物語へと流れていく、その時の感情を思い出してほしい。

田中：あれはね…。あの曲は卑怯ですね（笑）。

『檄帝』に関しては、いい曲ができたなと思いますよ。締切まで、残り30分くらいででききたからね。でも、『サクラ2』で新しい主題歌を作ろうと私が提案したら、全員に反対されたんです。あれは変えちゃいけないって（笑）。しょうがないけど、『3』を作るとしたら、変えてやろうと企んでます。

意志がちゃんと伝わっているか、いまだにそれは気にしてしまう

――田中さんならではのエピソードである。僕の持論だが、ゲームクリエイターに必要なものは「ユーザーに対するもてなし」の心だ。田中さんと仕事をすると、作った曲をお披露目する時、僕らの反応を注意深く観察する田中さんの目に気づく。本当に楽しんでいるのだろうか、曲を感じているのだろうか、それを見る田中さんの目は真剣だ。

田中：いまだにね、そういうのが気になる。家内にも、そのへんが怖がりだと言われますよ。もっと自信を持ちなさいってね。自分でもサービス精神がありすぎるとは、思いますね。ただ一方で、そういうのをやり尽くした感じもあって、実写の劇判にもどりたい気持ちもあるんです。そういう意味でやりすぎないようにというのも、最近のテーマなんです。

――ゲーム作りは共同作業だが、プログラムやグラフィックの現場と、音楽の現場とは、かなりの距離があるものだ。意思の疎通がちぐはぐになることも、しばしばある。

田中：『サクラ』に関してはそれがない。広井さんと私が最初にいて、そこから作っていったわけだから、この2人が一番『サクラ』を理解しているわけなんです。

――こんなにゲームと深く関われる作曲家はめったにいない。

田中：『サクラ』の世界観は最初からあったんだけど、大正って音楽はあまりないんですよね。だから、昭和歌謡が一番いいってことで、曲を作ってきた。広井さんとは、一番最初っから、50曲入りのボックスCD昭和歌謡全集を作ろうという話でしたね。『2』までで30曲近く作ったところだから、次で実現するかなあ、と。

――ゲームの業界を内と外から見てきた田中さんに、業界の問題を聞いてみた。

田中：ある酒の席でメーカーの社長が、うちには優秀な作曲家がいるって、僕に言うんですよ。僕は思わず「そりゃ、かわいそうに。優秀なら、なおさら外に出さなきゃ！　丸抱えにして、安い給料で使うのは、作曲家に対して失礼です！」と言ってしまったんです。印税を払いたくないばかりに、素人同然の作曲家を社員にして、ゲーム音楽を作っている。サラリーマン作曲家に共通して言えるのは、小さい頃からゲーム好きで、ゲーム音楽といえば、デジタルな打ち込みだという頭しかないんです。音楽的な引き出しがない。打ち込みなんて、ピアノやバイオリン同様、音楽の道具の1つにしかすぎないのに…。

――また、作曲家も生活をかけ、フリーでやる厳しさを知らなければならないとも…。

すぎやま先生や僕らが作ったゲーム音楽というジャンルを引き継いでほしい

好き嫌いの感情でしか動かない、そういう「子供」は困る

田中：僕は、すぎやま先生や僕らが作ったゲーム音楽というジャンルを若い人たちに引き継いでもらいたいんです。

――そして、業界全体についても、こう語る。

田中：この業界は新しいだけあって、まだ子供が多いんですよ。クリエイターが子供であることはいいことだけど、「あれ、いいじゃん」とか「あれ、嫌い！」とか好き嫌いの感情だけで、動いているところもある。ただ、ジジイも増えてるのが一番困る。愛情がないのに、中途半端に決定権と金と過去の体験しかないジジイがはびこって、新しいものが出てこないんです。

――ジジイも子供も純粋に年令を指しているのではない。30歳のジジイもいれば、40歳の子供もいる。最後にもう1度、田中さんの目指す音楽を聴いてみよう。

田中：これは『サクラ』のシナリオのあかほりくんにも言ってることだけど、パロディだけはやりたくないんです。それなら、人からパロディにされるものを作りたい。僕が目指しているのはそういう曲なんです。『檄帝』なんか、聞いた時には、どこかにあったような曲だけど、かつて全然なかった曲。これが、一番難しいことなんだけどね。



■撮影／田子芙蓉

アニメからゲームまで 田中公平代表作

★劇判作品
- TVアニメ『コンポラキッド』
- TV特撮『超新星フラッシュマン』
- TVアニメ『ドテラマン』
- ビデオアニメ『トップをねらえ！』
- TVアニメ『魔動王グランゾート』
- TVアニメ『勇者エクスカイザー』
- TVアニメ『絶対無敵ライジンオー』
- ビデオアニメ『おたくのビデオ』
- ビデオアニメ『チャイナさんの憂欝』
- TVアニメ『笑ウせえるすまん』
- TVアニメ『剣勇伝説YAIBA』
- TVアニメ『剣勇伝説YAIBA 2』
- TVアニメ『機動武闘伝Gガンダム』
- TVアニメ『勇者王ガオガイガー』
- 劇場用アニメ『銀河鉄道999　エターナル・ファンタジー』

★ゲーム音楽
- 『ウィザードリィ』FMタウンズ
- 『超攻合神サーディオン』SFC
- 『レナス　古代機械の記憶』SFC
- 『ジャストブリード』FC
- 『天外魔境　風雲カブキ伝』PCエンジン
- 『天外魔境ZERO』SFC
- 『空想科学ガリバーボーイ』PCエンジン
- 『バウンティソード』SFC／PS
- 『レナス2　封印の使徒』SFC
- 『サクラ大戦』『サクラ大戦2』SS
- 『アランドラ』PS

※数多い田中さんの作品の中から、とくに平成元年以降のアニメとゲーム作品を中心にピックアップしました。

柴尾英令（しばお　ひでのり）
PROFILE
1962年・福岡県生まれ。零細ゲームデザイナーにして、雑文書き。代表作に『レナス』『～2』ほか。現在も某所にてRPG制作中。秋ぐらいには発売の予定。

げーむちゃん を探せ！

ゲーセンスキスキ ラブリーガール

編：遂にカラー化！　死んでも？（E～！）。フェスティバルじゃ、本誌名物げーむちゃん祭りの始まりじゃぁ！　そ～れ～。♪ゲーセン好き好きげーむちゃん♪（×５万回シャウト）Happyなのさ！　岡本真夜を笑わせたぐらいHappy～。男のコ！　ゲーセンだよ、蜘蛛の糸はゲーセンにあったよ～。



ステキな全身♥



ステキなアップ♥

Eriko　Age 21

「ゲームが上手い男のコって手の動きがスゴイですよね。ガチャガチャって…。見とれちゃいます」

編 ヤローども！　き、聞いたか？　げーむちゃんは俊敏な手の動きに弱いらしい！　モテはむやみやたらにレバーをガチャガチャだ!!



だっちゅ～の！

Tomomi
(Left)　Age 18

「週２回は絶対ゲーセンに来てます。最近は『beat mania』がお気に入り。見てるだけなんですけど…」

Ai
(Right)　Age 18

「ゲーセンって楽しい～。だってゲームもあるしナンパとかされるじゃないですか。3時間ぐらいいますよ」

編 天国だ！　オアシスだ！　ノーデスだ！！　ゲーセンってすばらしい。それにしても『beat mania』ファン多し。げーむちゃんとお近づきになるには『beat mania』がキーなのか!?　キュッキュいわせたモン勝ちなのか？　筐体購入即練習!!



無敵モード炸裂！

Miki
(Left)　Age 18

「ゲームとか持ってないんですよ。だからゲーセン通いの日々です。あ～あ、プレステすっごく欲しいなぁ。」

Yuki
(Right)　Age 18

「『電車でGO！』でよく遊ぶんですけど、女のコがやってるのって見たことないですよね？　私だけ？」

編 巷の鉄ちゃんゲーマーのみなさん、いました、いましたよ『電GO！』少女が!!　まさにミス『電GO！』。ウンチク語り放題！　ペアで電車ランドへ出発進行～。あと、プレステとかはすすんで貸してあげなさい。ケーブルも同梱な!!

ゲーマーな…のか？





Emi　Age 17

「ダンスゲーに夢中。『Bust A Move』まだ、やってんですよ。隠しコマンド全部知ってるもんね～」

編 スゴイよな、『Bust A Move』。確実にげーむちゃんのハートをゲットしたよな。見習いたいよな。憎いほど羨ましいよな！

若人は今すぐゲーセンへ!





Tomoko
Age 18

「『ぷよぷよ』好きで～す。簡単だもん。プレステのも持ってるよ。エアホッケーもメチャメチャ得意」

編 オ・ト・ナげーむちゃんじゃ～。昨今のティーンなヤローどものお子様化に対し、女子は大人チック大爆発。目を覚ましやがれ、チビッコ!





Noriko
Age 18

「私は『パラッパラッパー』が好き。リズムにノるのが大好きなんです。Tomokoちゃんとつるんでます」

編 オ・ト・ナげーむちゃんじゃ～(PART Ⅱ)。昨今のティーンなヤローどもは縦シューを敬遠しがちだ! 男なら縦シュー、弾避けしやがれ!

ステキなお嬢さんは好きなのさ!



Tamiko
Age 21

「この前『鉄拳3』で対戦してたら相手も女のコなんですよ。それもオニのように強くて…。悔しかったです」

編 エレガントげーむちゃん。パッと見は全然ゲームしなそうだけど、シャオユウ使いだ。出会って秒殺、ゲームで秒殺ですな! 皆殺し!!

年齢に注目!

Mie
Age 22

「デートとか友達とよく来ます。でも若く見られるから夜になると追い出されそうになっちゃうんですよ」

編 Mieちゃんってば、とってもラブリー! Mieちゃんシールドになりて～。一緒にいた彼、キミはこの瞬間から敵が5割UP。



キミたちは眩しいのさ!!

Chie
Age 15

「プレステ、64、スーファミ、ゲームボーイを持ってるんですよ。RPGを少しずつ解いていくのが趣味なんです」

編 バースデーはローソク15本ですな。うっすらと後光が射してるよ…。そんなChieちゃん恋は盲目ビームに男子石化!





Megu
Age 17

「パズル系が自分の中でウケてます。単純でスグ遊べるところが好き。『マジカルドロップ』やり込んでます」

編 若いってALL OK! ステキチックにRUN A WAY。未来永劫青春の輝き! とでも申しましょうか。ヤローども、果敢にアタックだ!!

ノンジャンルおもちゃMIX UP!

OMOCHA a Go! Go!

今回のオススメはやっぱり、『NIGHTMARE』のMAYORかな。しかもこれが、日本のメーカーから発売されているっていうのがポイント高いね。いつもこういう良質な商品が、通常の値段で買えるといいんだけど…。

Produced by N.OKA

WALLACE &GROMIT
GROMIT &AEROPLANE



人気のクレイアニメーション『ウォレスとグルミット』のグルミットが、こんなにかわいいスタチューになりました。スタチューってのは金属や陶器でできた可動しないフィギュアのこと。もともとこのシリーズはイギリスで発売されている物で、日本ではあんまり見かけないんだけど、他にもいろんな種類があるので発見したらソッコーで手に入れよう！女の子にも人気のキャラクターなので、プレゼントとかにもいいかもしれないっす。彼女のポイントアップは必至…かな？

FLINTSTONES PULLBACK RUNNING ACTION PLAYSET



最近のリメイクブームで、ついにフリントストーンまでカムバック！『チキチキマシン』でおなじみのハンナ・バーバラのキャラクターだけど、時代に左右されない魅力があるんだろうね。けっこう安定した人気があるのもうなずける。このセットの注目は、なんといってもフリントモービル。ちゃんとプルバックで走るんだ。さらに、めずらしくディノが入ってるとなっちゃ、これはもう絶対買いのアイテムでしょう!!

BESPIN
HAN SOLO CHEWBACCA

今年になって初めてのエクスクルーシブ（版権独占）フィギュア。これは、アメリカの“トイザラス”だけで売らている「ミレニアムミンテッドコイン」シリーズ。中に入ってるコインは、昔売られていた物のリメイク版なので、当時買い逃しちゃった人は、このチャンスに是が非でもコンプリートしましょう。1stラインナップは、ハン・ソロ、チューバッカ、スノートルーパーの3種類。今後も他の『SW』キャラが発売される予定だ！



SMALL SOLDIERS
12' CHIP HAZARD



今年の夏、アメリカで公開が予定されている映画『スモールソルジャー』（日本ではいつかなぁ…）の12インチドールです。『TOY STORY』や『NIGHTMARE～』が好きな人なら、絶対ハマること間違いなしってぐらいヤバイっす。個人的にも“全部買い”って状態。けっこう細かいところまで出来がいい（付属の銃なんか）ので、「キャラもの」って意味じゃなくてもオススメのアイテム。そういえばこれって、アメリカじゃゲームにもなるんだよね。アメリカで大ヒットすれば、日本でも移植されたりなんかするんだろうけど…。どうかなあ、う～ん。

NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS MAYOR

ティム・バートン監督の『THE NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS』といえば、この2～3年GOODSの人気がものすごいんだけど、このコレクションドールシリーズの出来の良さには、本国アメリカのコレクターも真っ青でしょう。この前発売されたZEROもすっげーかわいかったけど、MAYORはデカイからさらに存在感があるんだよね。顔の部分は可動式になっていて、2つの表情が楽しめちゃいます。プレミアの付きまくった、海外製の出来の悪いものを買うぐらいなら、絶対こっちをおすすめ！『NIGHTMARE ～』の個性的なキャラクターたちが、今後も続々とシリーズとして商品化されるそうなので、買い逃さないようにチェキれ！ それにしても、コンプリートしたら壮観だろうなあ…。

MAYOR
JUN Planning Co., INC.



スキモノルウム
SUKIMONO ROOM

先日、「友達にスキモノ系CDを貸したら、中古ショップに売り飛ばされました。どうやら嫌がらせと思われたようです。オススメだったのに…」と書かれたアンケートハガキを見つけました。う〜ん、非道い！　嫌でも売ることないよな。なわけでみんな！　スキモノを貸すときは自分と波長があったヤツだけにしような。

VIDEO

リング

●7月10日発売／レンタル●ポニーキャニオン●1万6000円
文・北岡雅司

観ると一週間後に死ぬビデオテープを巡るホラー。鈴木光司の原作小説が爆発的にヒット、最近発売された完結編の『ループ』も話題になったのでストーリーを知っている人はかなりいるはず。小説が非常に怖かったので期待しちゃう。…が、観るとう一む。そりゃ確かに怖い。「来るぞ、来るぞ」と思っていると大音量とともにナニがでてくる感覚は王道。でも、でもね。原作に思い入れがあるとやっぱり主人公の浅川が女ってのはちょっと残念なのだよ。問題のテープの内容も薄いし。忠実度では昔ドラマでやった高橋克典、原田芳雄コンビのほうに負けてる（雛形あきこがすぐ死ぬやつ）。先入観なしでならいいけど。

らせん

●7月17日発売／レンタル●ポニーキャニオン●1万6000円
文・北岡雅司

リングの続編であるらせん。これは上で言ったTV版の脚本家であった『ナイトヘッド』の飯田譲治が監督。この手の作品を手がければ天下一品の監督だけにかなりしっかり作ってある。リングと比べて映像表現が奥深いし、登場する俳優も個性派ばかり。「こっちの方が金かけてる」と素人目にもわかる。とはいえ、これもまた映画オリジナル要素強し。特に小説版では決め手となる暗号が違っているのが、ファンならがっくりするところ。でも、これだけヒットした小説なのだから文句が出るのはしょうがないのか？　ネタバレ覚悟で真田広之を初めから登場させて『ループ』も作って欲しいです。

COMIC

あっ！ 生命線が切れている　好美のぼる・著　唐沢俊一・編

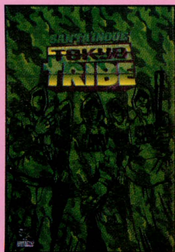
●二見書房●1380円　文・山本幸玄



好美のぼるの作品3編が収録されている傑作選。その中でも「妖怪七変化」が特に秀逸。天才博士の発明を盗もうとする悪者と、7つの妖怪に変化可能な博士の孫娘が戦う、といったストーリーなのだが、この正義面した博士が実に腹黒く、作品にひと味違う魅力を与えている。自分の孫娘に毎日注射（妖怪になる薬）を打ち、かけ声ひとつで妖怪から妖怪へ…そんなゆかいな特異体質（っていうか妖怪）にしてしまった博士。しかも孫娘の両親が亡くなったのは、その薬の実験で。「わしが研究不足なために…」って涙ぐむんだけど、そういう問題じゃないと思うぞ♡　また、「空気中のイオンを集めてエネルギー加工した」という、妖怪薬の投げやりな科学的説明に、B級マンガファンならめまいを起こすだろう。必ずチェックすべし！

TOKYO TRIBE　井上三太

●ビー・エス・ビー●1500円　文・橋本いずみ



本筋よりもキャラが立ったこの作品（一応、チームの抗争を軸に、主人公の精神的な苦悩を描いた話）。自作のパトカーに乗り、パトロールに回る警察マニアのホンカン君をはじめ、妙な布教活動を続ける、大日本手淫党。敵対する「HANDS」のリーダー、巌のビジュアル系も真っ青なメイクや、暴力的なファッションなどなど、主人公が霞んで見えるほど、井上三太はズレた、もしくはいい人と悪い人のカテゴリーに入らない「迷惑な人」の部類を描くのが上手い。絵柄からオシャレ系と判断されるフシもあるけれど、オシャレ系の漫画家では味わえない、読んでいるだけで絵的にも話的にも、お腹いっぱい胸いっぱいの気分が味わえます。現在続編にあたる作品も連載中。そちらもかなりキテるので、興味がある人はチェックだ、チェック‼

CD

Taste me in your hand 〜手の中のデザート〜／フライトチャンネル



●発売中
●スマイルレコード
●1575円（込）
文・橋本いずみ

「海外のアニメサントラを意識したつくり」という、ショップコメントが添えられていたので、正直不安だったフライトチャンネルのセカンドシングル。フライトチャンネルを表現する時によく引用されるのが、ラヴィンスプーンフルやバーズなどの60年代フォークロックだけれども、今作では、引用に振り回されない自信みたいなモノ、それを個人的な感情で例えるのなら、喉が痛くなるような甘い気持ちから急に、しょっぱいような切ない気持ちになったり、曖昧なのに確信犯的な大胆さだったり、好きとか嫌いだとかハッキリ言わないくせに、いつのまにか空気のようになじんでいたりするような。眠る前に好きな人の事を思い出す時の、あの感じ。まどろみながら、滑るような眠りに落ちていくような緩やかさに似ていて、幸せな気持ちになれます。ジャケットのアートワークもカワイイので、ジャケ買い派にもオススメ。

セガサターン、リミックスシロ！／DJ SEGATA



●発売中
●ワーナーミュージック・ジャパン PLANETS
●1200円（込）
文・編集部

セガカラで熱唱した方も多いと思いますが『セガサターン、シロ！』のREMIX盤であります。最初にことわっておきますがDJは藤岡弘じゃありませんよ。でもガッカリしなさるな！　united future organizationばりのせがた三四郎テーマが念仏風なトーンのREMIXで流れ出し、たちまち頭に焼き印を押されたようなショック。DJバリK〜ん（GAS BOYSってまだやってる？）に三半規管を侵されます。さらにDOG or GOD?によるアレ系のヤバげなREMIXはご近所に通報されるほどのキワさで、計算？って思うほど。オリジナルがとばし過ぎてただけにジャンル不要の異次元なREMIX集です。さらにサンプリングとかしちゃう人もいるでしょうからダーク色は深まるばかり。こっから先はどうなっちゃうんでしょ？　これはDJならずとも小脇に抱えたいです。必聴ですが自分を見失わないよう気をつけて。

BOOK

全国貧乏人生息報告　爆貧菌　日本貧乏菌研究学会



●情報センター出版局●1000円
文・相原亨

ハドソンのプレステ用ソフト『桃太郎電鉄7』に登場する貧乏神キャラ、キングボンビーにちなんで行われたキャンペーン『環太平洋ボンビー大賞』の応募作を集めた貧乏自慢の集大成。となりの不幸は何の味だったか忘れたが、他人の目など意に介すべくもない“背に腹状態”こそがリアル・ボンビーの真骨頂。なわけで、とつぜん襲い来る窮乏の日々を乗り切った（まだ現在進行形の人もいるかもしれんが）投稿者たちの英知に拍手してしまうのは、オレもまぎれもなくボンビーなせいか？　実体験にもとづく“貧乏生活マニュアル”的要素も随所にちりばめられたこの本、願わくばあなたにとって“実用書”として役立つことのないよう祈りつつ、「ウチに比べりゃまだまだアマいね」という方には畏敬の念を送りつつご紹介するしだいでございます。それにしても、Mr.オクレっていまだに貧乏なのかな？（本書には関係ないけど）

世界トホホ映画劇場　大畑晃一



●小学館●1600円
文・相原亨

安易な発想とチープな予算。以上が、いわゆるモンドな映画を発生させる2大要因であると思われます。しかし、ここでとりあげられる77作品の「トホホ」度については、あらためて現実社会の多様性というものを認識させられたように感じる今日。だって映画でしょう？　何十人（ものによっては何百人）もスタッフ使って、低予算つっても決してバカにならない費用を投じて、（さらに信じがたいことには）たぶんヒットすることをねらって作ったんでしょうう？　その結果がこーゆー作品になっている背景には、制作者の狂気、あるいはそれに匹敵するカン違いがあることは容易に想像できるところではあるが、ともあれこの作品群が実際に映画館で上映されたという事実にも、何か圧倒されてしまうなあ。逸脱した方向性をゴーインに推し進めていくパワーの凄さっつーかねえ。それにしても、本誌編集のA氏（この欄の選者）は、このテの本が好きだのう。

ひどいよ！キムラくん

メーカーさんイチオシのタイトルを「載せる場所ないね～、どうしようか？」の一言で、いとも簡単に、離れ小島ページ『ひどいよキムラくん!!』送りにしてしまうキムラくん。あまりの傍若無人さに耐え兼ねた、メーカーとの全面戦争に突入する日も近い…？

レイ・アップ



高峯さん

全欧州で70万本も売り上げた、『TOCAツーリングカー・チャンピオンシップ』が、この扱いとは…。ん!? この展開は前号のA社と同じだ。



TOCAツーリングカー・チャンピオンシップ

発売中 PS

◆3Dカーアクション　◆5800円

実在団体TOCA傘下の、英国ツーリングカーチャンピオンシップを忠実にレースゲーム化。スタート直後の競り合いは圧巻。

日本物産



三浦さん

えっ！ キムラくんって、サミーの人じゃなかったの？ それはそれはどうも初めまして。オヤジゲーだからって、ソデにしないでネ！



バーチャル競艇 '98

発売中 PS

◆シミュレーション　◆5800円

日本独自のギャンブルスポーツ「競艇」をそのままゲーム化したソフト！ 競艇選手の人生を体験できる。君も今日からヤッさんだ。

ファミリーソフト



寺迫さん

なかなか面白いことをしてくれますね～。あ、いや、いいってことですよ…。ただねぇ、2度目はないと思った方が身のためですよ。



初恋ばれんたいん スペシャル

7月予定 PS

◆恋愛シミュレーション　◆5800円

昨年発売した『初恋ばれんたいん』が、パワーアップ!! 女の子を新しく2名（プラスα）加えて、より遊びやすくなっているぞ！

エニックス



吉川さん

えっ、何が起こったの！ ここは何処？ 私の熱い想いは宙を舞っているのね。ひどいよキムラ君。あなたなんて、宇宙野菜にして食べてやる。



アストロノーカ

8月27日予定 PS

◆宇宙作物育成・害虫退治ゲーム　◆6800円

宇宙一の農家を目指す『アストロノーカ』。ムームーの世界が存分に楽しめる、新ジャンルの育てゲー!! 時間が経つのも忘れてハマっている私…。

ナグザット



小黒さん

ウルトラキュートな動物たちが出てくるこのゲームを、こんな隅っこに載せるなんて！ キムラさんは動物ギライの堅物に違いない。



もってけたまごwithがんばれ！ かものはし

98年7月予定 SS

◆パズル　◆5800円

とってもかわいい動物たちと、熱い対戦をしよう！ マルチタップを繋げば、1～4人で遊べるぞ！ 卵を集めて勝利を手に入れろ！

ビスコ



桑原さん

ウチのソフトがこのコーナーとは。こんなにラブリーでポップなのに、ご理解いただけないなんて。キムキムったら、もう！



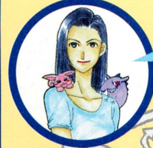
ラブリーポップ2in1 雀々恋しましょ

7月23日予定 SS

◆テーブル　◆6800円

1本で麻雀と花札が遊べるお得ソフト！ 豪華声優陣とムービーは一見の価値アリ！ 初回特別限定版は音楽CD付の超豪華版！ 見逃すな！

アルトロン



木立さん

モンスターのかわいらしさやゲームの魅力は、とても一言では伝えきれません。この次はぜひ、広～いスペースで紹介してくださいね。



わくわくモンスター

7月30日予定 SS

◆パズル　◆5800円

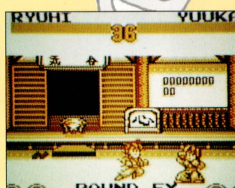
消したブロックによって、様々なモンスターの姿に変化する、ユニークなパズルが登場！ 君のモンスターはどんな風に育つのかな？

カルチャーブレーン



遠藤さん

N64格闘ゲームソフトとしては、一番売れたソフトのGB版なのに。しかも、今回はキャラが20名に増えているのに、ひどいよ、キムラくん。



飛龍の拳ツイン・SDスタジアム

発売中 GB

◆対戦育成格闘ゲーム ◆4200円 ◆ゲームボーイカラー対応

あの『飛龍の拳ツイン』が、今度はSD、リアルと別々に発売!! よりパワーアップしたSDバージョンキャラも、総勢20名と迫力満点です!!

COCONUTS JAPAN
ENTERTAINMENT

プレイステーション用ソフト

PlayStation

ボウリングゲームの最高峰！

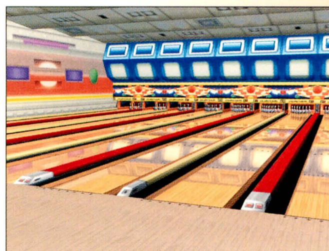
（社）日本プロボウリング協会推薦

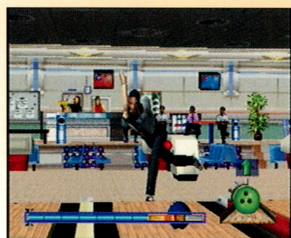
KING of BOWLING 2™

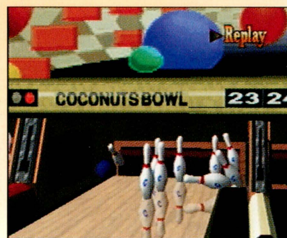
プロフェッショナル編

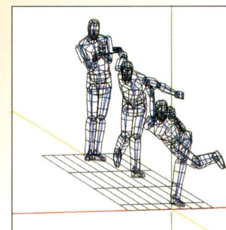


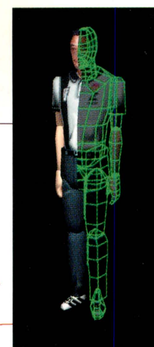
プロボウラーの完璧な投球フォームを見事に再現











★豪華プロボウラーがゲームに登場！投球やピンのポイント等もしっかりアドバイスしてくれる。


矢島　純一


西城　正明


酒井　武雄


津野　泰治


斎藤　志乃ぶ


時本　美津子


佐藤　由実子


酒井　美佳



T1113361080587 雑誌コード13361—08

AUGUST 1998 Vol.4
第1巻第4号通巻4号
発行人 高橋 恭/編集人 木村 晃
(編集部)03-3370-9672 (営業部)03-3370-3061
定価580円 本体552円